AMIGA DÜNYASI

YIL: 1 SAYI: 2 TEMMUZ 1990 15.000.-TL. (KDV dahil)

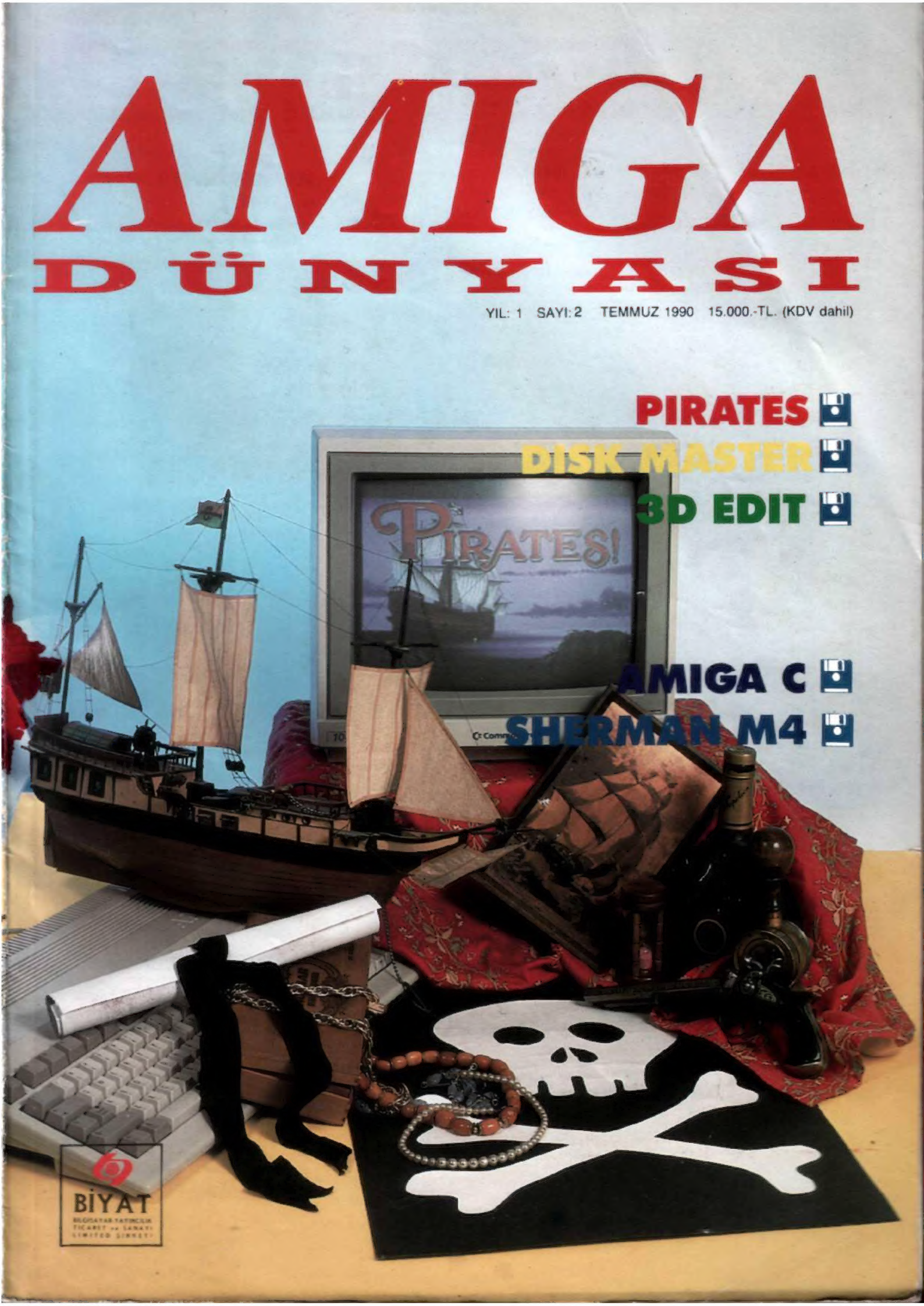
PIRATES

DISK MASTER

3D EDIT

AMIGA C

SHERMAN M4



BİYAT
BİLGİSAYAR YAYINCILIK TİCARET ve SANAYİ LİMİTED ŞİRKETİ

İÇİNDEKİLER

Grafik

DELUXE PAINT 8-9

Müzik

NOISETRACKER 1.1 22-25

Diller & Derleyiciler

ASSEMBLER 26-27

AMIGA BASIC 28-31

C 32-33

İş Dünyası

PROFESSIONAL VIP 34-35

SUPERBASE PROFESSIONAL 42-45

Donanım

HARDWARE DERSANESİ 38-39

Özel

AMAX 14-15

DISKMASTER 16-21

3D EDIT 36-37

ADVENTURE 46-49

Program Dökümleri

LABİRENT 92-95

Oyun Tanıtım

KLAX 52-53

KRİPTON EGG 54

WEIRD DREAMS 59

PIRATES 60-70

ATOMIC 71

RINGS OF MEDUSA 72-75

INFESTATION 76-77

SHERMAN M-4 78-81

FUTURE WARS 82-83

JUMPING JACKSON 84-85

TUMBLER STREET 86

CLOUD KINGDOMS 87

BAD COMPANY 88 89

BUNDESLIGA MANAGER 90

ASTRO MARINE CORPS 90

LEGO TETRIS 91

Sürekli Yazılar

HABERLER 4-7

NEDİR BU VVORKBENCH? 10-13

AMIGA DOST 40-41

AMIGA SALATASI 50-51

RESİMLİ ROMAN 96

AMIGA DÜNYASI

YIL: 1 SAYI: 2 TEMMUZ 1990

BİYAT
BİLGİSAYAR-YAYINCILIK TİCARET ve SANAYİ LİMİTED ŞİRKETİ

ADINA SAHİBİ ve SORUMLU YAZI İŞLERİ MÜDÜRÜ
MAHMURE ÜNYELİ

GENEL YAYIN YÖNETMENİ
CAN ÖZTÜRK

YAYIN DANIŞMANI
LÜTFİ BİRSES

REKLAM ve HALKLA İLİŞKİLER
SİNAN KÖMÜRLÜ

MALİ İŞLER MÜDÜRÜ
İNCİ KÖMÜRLÜ

GRAFİK-TASARIM
SİNAN GÜRDAĞCIK

ANİMASYONLAR
Tunç DİNDAŞ

FOTOĞRAFLAR
MEHMET ÖZCAN

KATKIDA BULUNANLAR
Levent DEMİR
Levent ÇOBAN

TEKNİK ÜRETİM
ECEM-BASKI-TASARIM
GRAFİK HİZMETLERİ
Çataloçeşme Sk. No: 16 K: 4
CAĞALOĞLU-İST. Tel: 511 32 66

BASKI-CİLT
HÜRRİYET OFSET
Matbaacılık ve Gazetecilik A.Ş.
Sefaköy - İSTANBUL

RENK AYRIMI
UÇAL GRAFİK

YÖNETİM YERİ
Caferağa Mah. Mühürdar Cad.
Kaptan İş Merkezi No 54/15
KADIKÖY-İST. Tel: 338 08 95

BAŞBAŞA

Merhaba Sevgili Amigacılar;

Bir *ay çabucak geçti ve daha birinci sayının çıktı çıkacak telaşı bitmeden ikinci sayı hazırlıkları başladı. Bu arada sizlerden gelen yoğun istek ve eleştirileri elimizden geldiğince değerlendirmeye çalıştık.*

Öncelikle okuyucularımızdan aldığımız tebrik telefon ve mektuplarına buradan teşekkür etmek istiyoruz. Bizim için en güzel kazanç bu. Sizlere destek olabilmek ve sizlerden böylesine güzel iltifatlar almak bizi çok gururlandırdı. Üçüncü sayıdan itibaren sizlerden gelen mektupları özel bir köşede yayınlamaya başlayacağız. Böylece, duygularımızı tüm okuyucularımızla paylaşabileceğiz. Biz, Amiga kullanıcılarının tümüne hitap eden bir dergi doğrultusunda tüm istekleri değerlendirip tek tek tasniflemek suretiyle en mükemmele erişmek amacındayız. Sizlerin destek ve yardımları ile bu amaca çok kısa sürede erişebileceğimize inancımız sonsuz.

Bu arada gelen eleştirilerden bazıları dergimizin fiyatı üzerinde yoğunlaşıyor. Ancak kalite ve prensipler birinci plana alınınca bu konuda yapabileceğimiz fazla bir şey kalmıyor. Aslında bunun çok nazik bir konu olduğunun bilincindeyiz. Ancak bizim çıkartmayı düşündüğümüz dergi ile daha kalitesiz bir dergi arasında dağlar kadar fark vardı ve biz sizlerin sağduyunuza güvenerek ***"önce kalite, sonra fiyat"*** *kararına vardık. Çünkü bizim için sizler her şeyin iyisine layıksınız. Tabii ilk duyduğunuzda, fiyat pek çoğunuza yüksek gelmiş olabilir. Ancak dergimizi inceledikten sonra düşüncenizin değiştiğini umuyoruz. Ayrıca biz istedik ki, AMİGA DÜNYASI'mn çıkış fiyatı çok uzun bir süre değişmesin, hatta birkaç sayı sonra dergimizin sayfa sayısını artırarak* ***-fiyatı değiştirmeden tabii-*** *daha geniş içerikli ve tam Avrupa standartlarında bir dergi çıkartabilelim, tik birkaç sayı düşük fiyatla satıp, sonra da fiyatı yükseltmek bize ters geldi. Zira bugünkü Türkiye koşullarında ardarda gelen kâğıt, film ve baskı maliyetlerine dayanmak inanın herkesin başarabileceği bir olay değil. Üstelik bir de kalite amaçlıyorsanız.. / Birinci sayıda da bahsettiğimiz gibi tüm Amiga'cılara ulaşmak ve bu muhteşem bilgisayarı herkese sevdirmek gibi bir idealimiz var, tabii dürüstlük prensibimizden bir milim bile şaşmadan.*

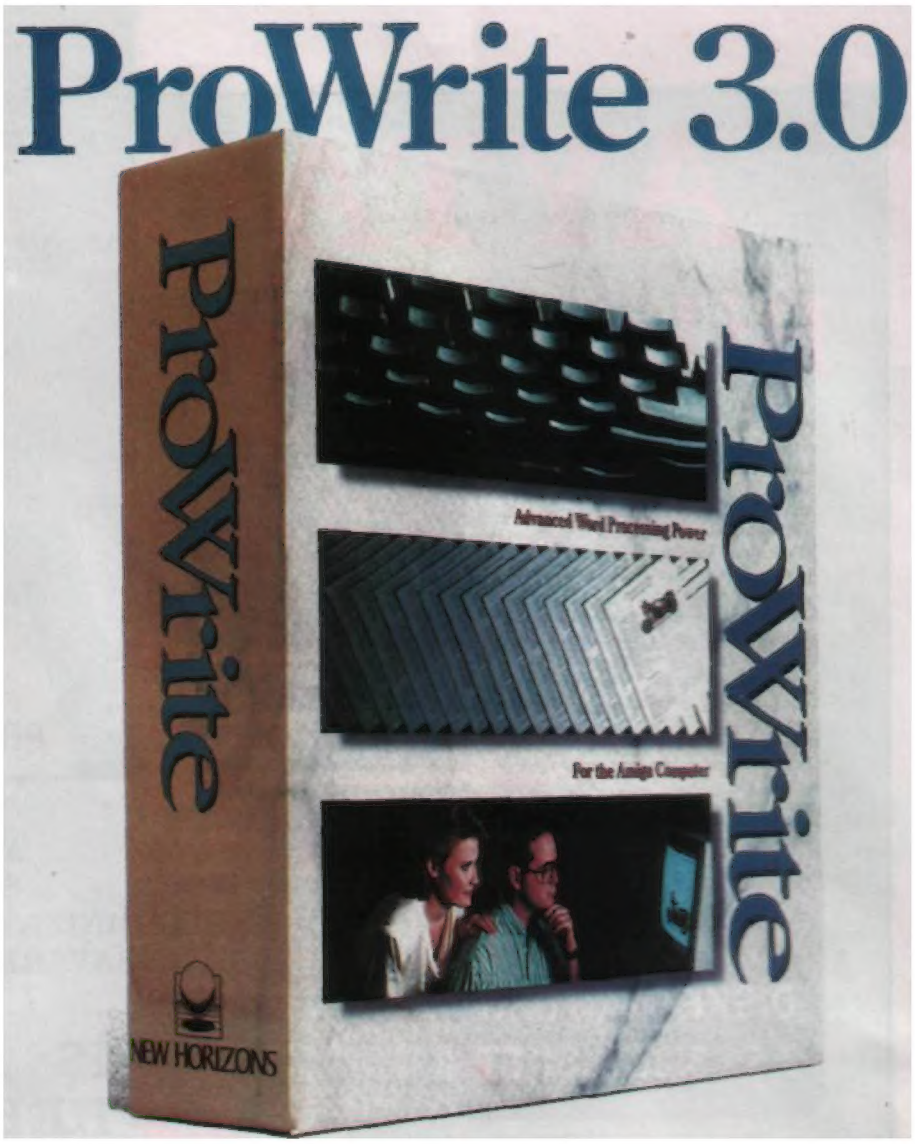
Bu sayımızda geçen sayı başlayan tüm sürekli yazılar sürüyor. Amiga'yı Machintosh'a çeviren ***A-Max*** *ve* ***DiskMaster utility*** *programı özel program tanıtımları arasında. Sizlerin isteklerine uyarak oyun tanıtımlarını biraraya topladık. Program köşemizde yine kısa bir Amiga Basic simülasyon programı dökümü var.*

Kapak konumuz bu ay tüm Amiga 'cıların sabırsızlıkla beklediği ***PIRATES****. Pirates'i dergimizdeki açıklamaları ile çok daha rahat oynayabileceksiniz.*

En güzel günler sizlerin olsun...

Saygılarımızla,
AMİGA DÜNYASI

HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER



* PROWRITE 3.0: Amiga'nın en popüler kelime işlem programlarından biri olan ProWrite'ın, 90 model 3.0 versiyonu piyasaya çıktı. Yeni ProWrite'ın özellikleri arasında AREXX dili desteği ve bu dile göre programlanabilen Makro'lar, 300.000 kelimelik bir sözlük, HAM grafiklerini yazıcıdan basabilme ve diğer bazı profesyonel araçlar yeralıyor. ProWrite şimdiden "Big Fice" yani hatasız program reklamıyla Amiga'da en çok satan kelime işlem programı haline geldi. Hatta bütün bu yenilikleri yeterli görmeyen New Horizons yetkilileri Provvrite 3.5'u geliştirme çalışmalarına başladıklarını bildirdiler.

SPECTRUM EMULATOR

* SPECTRUM EMULATOR: 64 Emulator ve GO 64'ten sonra Amiga'da başka bir sekiz bit'lik bilgisayar emulasyon programı daha. Vincenzo Gervasi ve Antonio Schifano adlı iki programcı tarafından geliştirilen program, eski Spectrum hayranlarının en sevdikleri Spectrum oyunlarını Amiga'da oynamalarına imkan verecek. Özel bir arabirim sayesinde kasetten yükleme yapabilen Amiga'nın, Spectrum'un Z80 işlemcisini oldukça iyi taklit edebildiği aldığımız haberler arasında. Spectrum Emulator ile ayrıca Spectrum'u kendi BASIC dilinde programlamak mümkün, önümüzdeki ay bu programla ilgili daha fazla bilgi verebileceğiz.

HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER

BEBEK PATLAMASI

Hayır, bunun Larry adlı çılgın oyunun başında sorulan soruyla ilgisi yok. Yalnızca sorulan soruyla ilgisi yok. Yalnızca Commodore'un yakında çıkartacağı CD-ROM'lu Amiga'nın piyasada yaratacağı muhtemel etkiyi tarif etmeye çalışıyoruz. AmigaBaby adı verilen bu yeni alet bilgisayardan çok bir CD player'a benziyor ve Commodore bu yeni makine ile Sega ve Nintendo gibi makinelerin bulunduğu oyun pazarında da yer edinmeyi amaçlıyor. Amerika'da geçen yıl yalnızca Nintendo'nun kartuş satışları cirosu bütün bilgisayar oyunlarının satışları toplamını aştı ve bu da Commodore'un AmigaBaby gibi bir makineyi geliştirmesi için iyi bir neden. Aslında AmigaBaby yalnızca bir oyun aracı değil. CD-ROM' ların geniş saklama kapasiteleri sayesinde ansiklopedi gibi kaynaklar bir veya birkaç CD'ye sığdırılabiliyor. Commodore bunu düşünerek AmigaBaby'yi oyun üreticilerinin yanısıra ansiklopedi üreticilerine de tanıttı.

PROFESSIONAL DRAW 2.0

Gold Disk firmasının profesyonel yayıncılık paketini oluşturan (Proffessional Page ile birlikte) programlardan biri olan Professional Draw'un 2.0 versiyonu çıktı. Yapısal bir çizim programı olan Professional Draw'da öncelik, hazırladığınız eseri hardcopy olarak en mükemmel şekilde elde etmek olarak amaçlanmış. Bu nedenle program çok yüksek çözünürlükte çıkışlar verebilen basım araçlarını (lazer yazıcılar ve foto-dizgi makinaları) destekliyor ve masa üstü yayıncılık için gerçekten ihtiyaç duyulacak bir araç.

önceki versiyondan on kat daha hızlı çalışan ve bir kısım yeni özelliklere sahip olan programın kendisi renk ayrımı çıkışı verebiliyor. Ayrıca yuvarlak şekillerin çevresine yazı yazıp, yarattığınız eserleri Professional Page masaüstü yayıncılık programına aktararak gözalıcı dokümanlar hazırlayabiliyorsunuz.

Gold Box'tan başka bir yenilik de diğer masaüstü yayıncılık programı PageSetter'ın yeni versiyonu. PageSetter II adlı yeni program eskiden olduğu gibi Profesional Page'e göre daha Kolay bir kullanım sunuyor. Görünüş ve kullanıcı arabirimi olarak Professional Page'i andıran yeni programdaki özellikleri arasında; boşlukları çeşitli şekillerle doldurma, dotmatrbc yazıcılarda oldukça iyi sonuçlar veren Compugraphic fontlanyla beraber Amiga'nın normal bitmap fontlarıyla beraber Amiga'nın normal bitmap fontlarını kullanabilme imkanları var. Her ne kadar programın yeni versiyonu da PostScript desteği ve gelişmiş tipografik araçlara sahip değilse de masaüstü yayıncılığa yeni başlayanlar ve bu işi ufak çapta yapanlar için kullanışlı bir program olduğu söylenebilir.

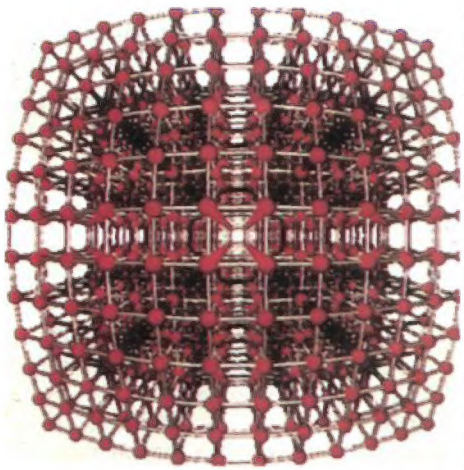
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER

HYPERMEDİA

Apple Macintosh'lardaki HyperCard'-in benzeri programlar, Amiga'da da gözükmeye başladı. UltraCard Plus ve Can-Do, Amiga'nın Macintosh'lara göre üstün yanlarını ön plana çıkaran son derece kaliteli iki program. Hypermedia kavramı, yazı, grafik, ses, müzik, animasyon gibi değişik formlardaki bilgiye erişme, bunları entegre bir biçimde sunma ve anlamayı kolaylaştıran bir ortamı ifade ediyor, örneğin Madonna hakkındaki bir hypermedia albümü, şarkıcının plaklarını, filmlerini, konserlerini, onun hakkındaki bilgileri ve resimlerini saklayabilir. Asıl önemli olan bu bilgilere nasıl ulaştığınızdır. Yani Madonna'nın bir konserini seçerseniz bir kutuya klikleyerek bu konserde söylediği şarkılardan birini dinleyebilir veya başka bir kutuya klikleyerek bu konserde çekilmiş bir resmine bakabilirsiniz. Buradaki kutuların listesini çoğaltmak kendi elinizde.

Amiga, hypermedia için zengin bir alan sunuyor. Bunu yeni çıkan iki programa bakarak anlayabilirsiniz. Bu tür programların tanıtımlarını derginizin gelecek sayılarında bulabilirsiniz.

IŞIK HIZINDA ANİMASYON



ABD'deki Carnegie Mellon üniversitesinde iki araştırma görevlisi programcı, boşlukta hareket eden objeleri grafik olarak yaklaşık ışık hızında canlandırabilen bir yazılım ürettiler. Bu etkileyici buluş, gelecekte bilgisayar oyunlarının görünüşünü değiştireceğe benziyor. Değişik obje animasyonları ışık hızında hareket eden mükemmel geometrik şekiller olarak ekrana geliyorlar.

Dünyanın belli başlı eğlence türü yazılım firmaları, bu değerli programla ilgilendiklerini açıkladılar. Buna karşılık üniversite doğal olarak yazılımın telif haklarını ve rutinlerde kullanılan iki matematik formülünün patentini aldı.

HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER

ASPERKAN YENİ YERİNDE

Teleteknik'in en eski bayilerinden ASPERKAN Ltd. Büyükdere Caddesi Şişli'de İkinci şubesini açtı. Açılışı yapılan yeni şubede HOME COMPUTER, PC, NOWELL NETWORK, AMIGA 500/2000 ve büro otomasyonunu ilgilendiren tüm büro malzemelerinin satışı yapılıyor. Amiga konusunda tüm destek hizmetleri de burada veriliyor.

Asperlerin yine Şişli'de bulunan eski bürosunda ise eğitim ve üretim faaliyetleri sürdürülecek. Burada belli dönemler süresince kullanıcılara satışı yapılan iş istasyonları için eğitim verilecek.

WWWWWWWWWWWWWWWWWWWWWWWWWWWWWWWWWWWWWWWWWWWWWWWWWWWWWWWW

PROBE, AMIGA PROFESSIONAL STAND'I ÜRETTİ...

Amiga 500 için üretilen Professional Stand, her tür masada yerden tasarruf sağlıyor. Böylece daha rahat ve derli toplu Amiga 2000 görüntüsünde A-500 sahibi oluyorsunuz.

Professional Stand, Amiga 500 üzerine oturtuluyor, mouse ve joystick portları yan taraftan yapılmış. Bu sayede kullanım kolaylığına da kavuşmuş oluyorsunuz. Monitör Stand'in üzerine yerleştiriliyor. Aradaki göze ilave disket sürücünüz varsa koyabilir, disket kutularını da yerleştirebilirsiniz. Aynı göz monitörü TV olarak kullanmak için takılan receiver'lar için de uygun.

Amiga Prostand, bu ay PROBE tarafından satışa sunuluyor.

DELUXE PAINT II

Mehmet Ali ŞAHİN

Artık Deluxe Paint ile bir şeyler çiziyor duruma gelmiş olmanız gerekiyor. Dergimizin ikinci sayısında bu bilgilerimizi pekiştirip, geliştireceğiz. Birinci sayıda TUNÇ DİNDAŞ arkadaşımın verdiği bilgilerin devamım bu sayımızda bulabilirsiniz. Şimdi kaldığımız yerden devam edelim.

ABOUT:

"PICTURE" menüdeki son iki seçenekten birisi olan **ABOUT,** resim çizerken işimize yaramıyor. Sadece elimizdeki Deluxe Paint'in versiyonu ve yapımcıları hakkında bilgi veriyor. Herhangi bir Deluxe Paint satın alırken, bu seçenekle programın hangi versiyonu olduğunu anlayabilirsiniz.

QUIT:

Deluxe Paint programından çıkış için kullanılır. Bu komutu verdiğinizde, ekranda çizili bir resim varsa veya varolan bir resimde değişiklik yapılmışsa, program resmi kaydetmeniz için sizi uyarır. Çıkış için onay verdiğinizde, Deluxe Paint ekranı kapanır, Workbench ekranına geri dönülür.

BRUSH MENÜ:

Brush menü, brush'lar yani fırçalarla ilgili seçenekler içerir. Diskette kayıtlı bulunan ya da kendi oluşturduğumuz brush'lara veya resim parçalarına buradaki seçenekler yardımıyla çeşitli işlemler uygulayabiliriz. Ekrandaki ikon menüsünden nasıl brush alınabileceğini geçen ay ki yazıdan biliyoruz.

LOAD:

Diskete kaydedilmiş brush'lan yüklemeye yarar. Bu seçenekle, ekrana disketteki dosyaların listesi yani directory'si gelir. Buradan önce yüklemek istediğimiz brush'ın ismi, sonra da LOAD kutusu kliklenerek istenen brush yüklenir. Eğer birden fazla sürücü varsa, disk driver (Disket sürücü) seçimi de buradan yapılır.

SAVE:

Oluşturulan brush'lan diskete kaydetmek için kullanılır. Bu seçenekle de LOAD seçeneğinde görüntülenen directory penceresi görüntülenir. Kaydedilecek brush'ın, BRUSH olarak seçilmiş olması gerekir. Aksi takdirde brush olarak kaydedemeyiz. İsim yazılacak yere klik yaptıktan sonra brush'ımızın adım yazıp daha soma "SAVE" yazan yere klik yaparak brush'ımızı diskete kaydedebiliriz.

DELETE:

Bu seçenek, daha önce kaydettiğimiz brush'lan silmeye yarar. LOAD ve SAVE seçenekleri gibi disketin directory'sini listeleyen bir pencere açılır. Bu pencereden silinecek brush seçilerek DELETE kutusu kliklenir. Silinen dosya bir daha geri alınamayacağından, kullanırken dikkatli olun.

SİZE:

SİZE seçeneği brush'ın boyutlarını x, y veya istenen boyutlarda değiştirmek için kullanılır. Şimdi isterseniz bir şekil çizelim ve yaptığımız şekli brush (uç) olarak alalım. Soma bu menünün beş kalemlik alt menusunu kullanarak brush'ımızın boyutuyla oynayalım, ne dersiniz?

SİZE menusunun **"STRETCH"** seçeneği, brush'ın boyutlarını sağ alt köşeden tutarak serbest olarak değiştirmeye olanak sağlar. Mouse'un sol tuşunu basılı tutarak hareket ettirirseniz, brush'ın aynı yönde boyut değiştireceğini göreceksiniz, istenen boyuta geldiğinde, mouse'un sol tuşunu bırakarak işlemi bitirip brush'ı yeni büyüklüğünde kullanabiliriz. Bu işlem için mouse'u kullanmak şart değil. Brush alındıktan sonra, klavyeden [—1 (eksi) tuşuna basarak brush'ı küçültme, [+] (artı) tuşuna basarak brush'ı büyütme sağlanabilir. Ancak bu durumda küçültme ve büyütme x ve y eksenlerinde aynı oranda olur. Eğer x ve y eksenleri için ayrı ayrı boyut vermek istiyorsanız, menüden STRETCH'i kullanmalısınız. Alt menü kalemleri şunlar:

HALVE seçeneği, alınan brush'ı 1/2 oranında küçültür. Küçük bir brush oluşturmak için, önce büyük çizip sonra küçültürsek alınan sonuç daha iyi olacaktır. Klavyeden "h" harfine basmak da aynı işleve sahiptir.

DOUBLE seçeneği, brush'ı enine ve boyuna iki katı oranında büyütmek için kullanılır. Klavyeden [H] (Shift ile beraber) harfine basmak da, brush'ı iki misli oranında büyütür.

DOUBLE HORIZ ise, brush'ı enine iki katı oranında büyütür. Bu büyütmeyi yaparken boyunu değiştirmez, sabit tutar.

DOUBLE VERT ise, bu işlemin tam tersidir. Yani enini değiştirmez, boyunu iki misli büyütür.

FLIP:

Bu menü kaleminin de iki seçenektik bir alt menüsü mevcut. Bu seçenekler ile brush'ın x ve y yönünde ayna görüntüsü alınabilir. îki seçenektik altmenüsü vardır.

HORIZ, seçilmiş brush'ın x yönünde yani enine tersi çevrilir. Daha açık anlaşılabilmesi şöyle bir örnekle açıklamak daha iyi olacak galiba: Brush'ın sağ yanına ayna koyduğunuzu varsayın. Brush'ın bu aynada alacağı görüntüyü, işte bu seçeneği kullanarak elde edebiliriz. Deluxe Paint'te her menünün tuşlarda karşılığı vardır. Bu işlem için brush'ı aldıktan sonra, [x] tuşuna basarsanız aynı işlemi yapmış olursunuz.

VERT ise, brush'ın boyuna yani y yönünde ters görüntüsünü elde etmek için kullanılır. HORIZ örneğindeki aynayı brush'ın altına koyduğumuzu düşünün. İşte brush'ın bu aynadaki görüntüsü, VERT seçeneği ile elde edilir. Bu işlevleri, deneyerek daha iyi anlayacağınızdan eminim. Brush'ı aldıktan sonra, klavyeden [z] tuşuna basmakla da VERT görüntüyü elde edebilirsiniz.

ROTATE:

Bu seçenek alınan brush'ın istenen açıda döndürülmesi için kullanılır. Alt menü seçenekleri şunlardır:

90 DEGRESS, brush'ı 90 derece çevirir.

ANY ANGLE seçeneği, brush'ı istenen açıda çevirmek için kullanılır. Bunun için alınan brush mouse ile tutularak istenen açıya gelinceye kadar çevrilir.

SHEAR ise brush'ı belli açılarda yatırmak için kullanılır.

CHANGE COLOR:

Brush renklerini değiştirmek için kullanılır. Zemin rengi ile birleşik yapılabileceği gibi, zemin rengi ile brush rengi değiştirebilir. Eski haline döndürmek de mümkün tabii. Hatta istenirse transparan bile yapılabilir.

BEND:

Bu mod ile alınan bir fırçayı istenen yönde yuvarlamak ve kıvırmak mümkündür. Özellikle dörtgen şeklindeki brush'larda iyi sonuç verecektir. Yatay ve dikey esneme sağlay an alt menü kalemleri vardır.

HORIZ seçeneği ile brush'ı yatay yani x yönünde esnetebilirsiniz. Brush, bu işlem için ekranda bir kare içinde görüntülenir ve mouse brush'ı dikey kenardan tutar. Brush'a istenen kıvrımı vermek •İçin yatay kenar mouse ile tutularak çekilir.

VERT seçeneği ise brush'a dikey yani y ekseninden kıvrım verebilirsiniz. Bu seçimle brush yine kare içinde ancak bu kez mouse tarafından yatay ekseninden tutulmuş olarak görüntüye gelir.

HANDLE:

Bu menü kaleminde de iki seçeneklik bir alt menü bulunuyor.

CENTER, aldığımız brush'ı mouse ile merkezinden tutmamızı sağlar. Zaten program yüklendiğinde bu pozisyondadır.

CORNER ise, brush'ı köşesinden tutmamızı sağlar.

Bu sayıda BRUSH MENÜ'yü inceledik. Şimdi, Deluxe Paint programında kullanım kolaylığı sağlayacak bazı klavye tuşlarının anlamlarını vererek bu ayki yazımızı bitirelim:

F2: Alınmış brush'ı palette seçili renge boyar. Bu işlemi yanlışlıkla yaparsanız, eski brush'ınızı kaybetmezsiniz. Eski brush'ı geri çağırmak isterseniz, kenardaki ikon menüsündeki "BRUSH" kareciğine sağ mouse tuşu ile klik yapın.

F8: Bu tuşla mouse işaretçisini görünmez duruma getirebilirsiniz. Eğer küçük brush'larla ekleme, kesme ya da birleştirme işlerini yapıyorsanız, işaretçi sizin için çok dert yaratır. Her zaman işe yarayacak değil ya, bu sefer de işimize yaramıyor. Hemen [F8] tuşuna basarak mouse'u görünmez duruma getirin. Tekrar [F8]'e basarsanız, işaretçiyi görünür duruma getirebilirsiniz.

F10: Kenardaki ıkon menusunu kaldırır. Yaptığınız resmin tamamına bakmak istediğiniz zaman, bu tuşa basmanız yeterli.

F9: Bu tuşu, üstteki Deluxe Paint penceresinin başlık çubuğunu (Title bar) kaldırmak için kullanabilirsiniz.

m: Büyüteç moduna geçmek için kullanılır. Akılda kalıcı olması için buna MERCEK de diyebiliriz. Klavyeden [m] tuşuna basarak da aynı işi yapabilirsiniz. Büyüteç modundayken ok tuşları ile ekranı hareket ettirebilirsiniz.

b: İnce menüdeki "BRUSH" ikonunu işaretlemek resim yaparken hızınızı azaltıyorsa, [b] tuşuna basarak daha hızlı bir şekilde brush alabilirsiniz.

p: Paleti görmek için, bu tuşa basabilirsiniz. Ayrıca hangi rengi kullandığınızı gösteren daireciğin bulunduğu kısma sağ mouse ile klik yaparsanız, paleti görebilirsiniz.

Bu aylık da bu kadar. Gelecek ay kaldığımız yerden devam edeceğiz. Eğer sorularınız olursa, bize yazmayı unutmayın. Yaptığınız resimlerden güzellerini yollarsanız bu sayfalarda onları da görebilirsiniz. Bol renkli günler.

NEDİR BU WORKBENCH?

Merhaba! Umarım yazı dizimizden yararlandınız ve memnun kaldınız, bu sayıda geçen sayıdan devamla, Workbench'in "Çekmece = Drawer" ikonlarından başlayarak anlatımlarımızı sürdüreceğiz.

ÇEKMECELER (DRAWER)

Çekmeceler içinde araçları, projeleri ve diğer çekmeceleri muhafaza eden Workbench elemanlarıdır. Çekmeceler zaten küçük bir çekmece şeklindeki ikon ile gösterilmiştir. Genel anlamda bir directory (katalog) olarak düşünülebilir. Herhangi bir makinanın işletim sistemindeki directory yapısının ağaç şeklinde olduğunu pekçok kişi bilir. Yani ana directory (ROOT) ağacın gövdesi, ana directory altındaki alt directory'ler de ağacın kollan olarak düşünülür, işte çekmeceler de, disketin ana directory'sinde bulunan alt directory'ler olarak düşünülebilir. Çekmece ikonu açıldığında, içerisinde bulunan program ve diğer elemanların ikonları, çekmece içinde muhafaza edilen Workbench elemanlarını temsil ederler.

Workbench projeleri ile hazırlanan birtakım tasarımlarınızı kendilerine ait çekmecelere kaydederek, Workbench disketinin orjinal görüntüsünün bozulmasını önleyebilirsiniz. Zaten pekçok projede yaratılan tasarımlar, aksi belirtilmedikçe projenin bulunduğu çekmeceye kaydedilir. Örneğin, Utilities çekmecesindeki Notepad projesi ile yaratılan herhangi bir yazı dosyasının, siz başka bir diskete ya da directory'ye kaydedilmesini söylemedikçe, Utilities çekmecesi içine yerleştirilir. Yazı dosyasının ikonu da, bu andan sonra bu çekmecenin cinde görüntülenir. Ancak bu tür bir işlem yapıldığı sırada ilgili çekmecenin penceresi açık durumda ise,yazı dosyasının ikonu açık olan bu pencereye hemen yerleşmez. Zira pencere ilk açıldığında mevcut program dosyaları ve diğer ikonlar RAM'e yerleşir. Bu pencereyi kapatıp, çekmece ikonunu yeniden açarsanız, yazı dosyası ikonunun çekmece içine yerleştiğini göreceksiniz.

Workbench disketi açıldığında "Demos", "Utilities", "Expansion", "System" ve "Empty" olarak etiketlenmiş 5 adet çekmece ikonu görüntülenir. Bu çekmecelerin içinde bulunan araç ve projeleri yeri geldikçe inceleyeceğiz. Şimdi, çekmecelerin genel kullanımlarından söz edelim.

ÇEKMECELERİN AÇILMASI:

Çekmeceleri açmak tıpkı araç ve projelerde olduğu gibi, 2 yolla yapılır:

1. Çekmece ikonu işaretlenir, Workbench menüden "Öpen" seçilir.
2. Çekmece ikonu üzerinde Mouse'un seçim düğmesi iki kez kliklenir.

Araç ve proje ikonlarından farklı olarak, çekmece ikonu açıldığında başka bir pencere görüntülenir. Bu pencerede çekmece içinde bulunan araç, proje, programlar ve varsa diğer çekmecelerin ikonları bulunur.

ÇEKMECELER ARASINDA ALIŞVERİŞ:

Bir çekmece içindeki bir araç, proje ya da çekmeceyi başka bir çekmeceye taşımak için aşağıdaki yollardan birin kullanabilirsiniz:

1. Her iki çekmeceyi de açarak pencerelerini görüntüleyin. Sonra da istediğiniz ikonu bulunduğu pencereden alarak (seçim düğmesine ikon üzerinde basıp bırakmadan çekerek) diğer pencere içine yerleştirin.
2. Diğer yol da ikonu çekmecenin ikonu üzerine çekmektir.

ÇEKMECELERİN KOPYASINI ALMAK:

Bir çekmecenin kopyasını almak için, çekmece ikonu mouse ile bir kez kliklenerek işaretlenir ve Workbench menüden "Dublicate" seçilir. Çekmecenin kopyası içindekiler ile birlikte çekilir. Yeni çekmece, kopyası çekilen çekmecenin ismi başına "Copy of" eklenmiş bir etiketle görüntülenir. Mesela, System çekmecesinin kopyasını çekmiş iseniz, yeni çekmece ikonunun altında "Copy of System" ismi belirir.

Yeni bir çekmece yaratmanın da en kolay yolu budur. Bir boş çekmece açmak istediğiniz zaman, Workbench penceresindeki "Empty" çekmecesini işaretleyerek kopyasını alın ve sonra da ismini değiştirin.

ÇEKMECELERİN İSMİNİ DEĞİŞTİRMEK:

Bir çekmecenin ismini değiştirmek için, çekmece ikonu işaretlenerek Workbench menüden "Rename" seçilir. Yeni ismi isteyen mesaj görüntülendiğinde, mesaj penceresini klikleyerek aktif hale getirip yeni ismi girebilirsiniz.

ÇEKMECELER HAKKINDA BİLGİ ALMAK:

Bilgi almak istediğiniz pencere ikonu işaretleyerek Workbench menüden "Info" seçimini yaparsanız, ilgili pencere hakkında bilgi veren info penceresi görüntülenir.

ÇEKMECELERİN YOKEDİLMESİ:

Bir çekmeceyi silmek için; çekmece ikonunu Trashcan ikonu üzerine çekmek ve sonra da Disk menüden "Empty Trash" kalemini seçmek ya da çekmece

ikonunu işaretleyerek Workbench menliden "Discard" kalemini seçmek yollarından biri kullanılabilir. Sildiğiniz bir çekmeceyi bir daha geri alamayacağınız uyarısını burada da tekrarlıyoruz.

ÖZEL ÇEKMECELER

Buraya kadar anlattıklarımızdan araç, proje, çekmece gibi Workbench araçlarının hepsinde açma, kopyasını alma, silme ve taşıma gibi işlemlerin hepsinin aynı olduğunu fark etmişsinizdir. îkonlar arasında genel tanım ve amaçlan ile ikon görüntüleri dışında, yapılan bu işlemlerde bir farklılık yok. Ancak Workbench ekranında görüntülenen "DİSK" ve "TRASHCAN" çekmeceleri, birtakım farklılıkları nedeniyle özel çekmeceler statüsüne konmuştur.

Disk'leri diğer çekmecelerden ayıran özellikler şunlardır:

• Bir disk'i Trashcan ikonu üzerine çekerek silemezsiniz.

• Disk'i başka bir çekmece içine taşıyamazsınız.

Trahcan'in ise diğer çekmecelerden farkları şunlardır:

• Trashcan'i başka bir çekmece içine taşıyamazsınız.

• Trashcan'in kopyasını alamazsınız.

• Trashcan'i silemezsiniz.

• Trashcan içindeki tüm araçları, projeleri ve çekmeceleri, Trashcan ikonunu işaretledikten sonra Disk menüden "Empty Trash" seçeneği ile silebilirsiniz.

İSTEK PENCERELERİ (REQUESTER):

İstek pencereleri, pencereler içerisinde kullanıcı ile ilişki kuran diyalog alanlarıdır. Yapılan işe göre farklılık gösteren bu alanlar, kullanıcıdan herhangi bir konuda cevap isterler. Aslında sizler bu tür pencereler ile Workbench disketinin kopyasını aldığınız zaman tanıştınız. Hatırlarsanız, kopyalama esnasında sizden gereken disketleri takmanızı isteyen pencereler görüntüleniyordu.

Sistem isteklerinin pencereleri, herhangi bir ekranda çıkabilir. Eğer, bir ekranın içerdiği istek penceresi diğer bir ekran tarafından kapatılıyorsa, istek penceresinin bulunduğu ekran diğer ekranın önüne geçer. Bu da sizin, bir istek penceresi bulunduğunu fark etmenize yarar.

İstek pencereleri sizinle iletişim kurmak için, kendi içlerinde bulunan kutuları (gadget) kullanırlar. İstek pencereleri, tek mesajlı ya da devam eden mesajlar içermelerine göre değişik kutulara sahiptirler. Tek mesajlık pencereler genellikle "OK" ve "CANCEL" kutularına sahiptirler ve bu kutular "Çıkış kutuları" olarak anılır. Diğer istek pencereleri ise, "RETRY" ya da "CONTINUE" kutularından biri ile "CANCEL" kutusunu görüntülerler. Her iki pencerede de bulunan "CANCEL" kutusu işleme devam etmek istemediğinizde iptal için kullanacağınız kutudur.

Seçim için kutuları mouse'un seçim düğmesi ile kliklemek yerine, klavye kullanarak seçmek isterseniz; devam cevabını vereceğiniz durumlarda sol Amiga (ya da Commodore) tuşu ile "V" tuşlarına, iptal cevabını vereceğiniz durumlarda ise yine sol Amiga ve "B" tuşlarına basmalısınız.

Bazı istek pencereleri, "Rename" komutu verildiği zaman çıkan ve yazı girebileceğiniz dizi kutuları şeklindedir. Bu istek pencerelerinin kullanımını zaten biliyorsunuz.

Uyarılar, Amiga'nın ya da araçların kullanımında ciddi yanlışlıklar yapıldığında Amiga tarafından verilen mesajlardır. Parlak kırmızı çerçeveli bir kutuda görüntülenirler.

WORKBENCH MENÜLERİ:

Workbench ekranının başlık çubuğunun sağ mouse düğmesine basıldığında "Menü Çubuğu" olduğunda bahsetmiştik. Başlık çubuğundaki menü seçenekleri üç ana başlık altında toplanmışlardır. Bunlar, "Workbench", "Disk" ve "Special" başlıklarıdır. Menü seçeneklerinin çoğunun kullanımından yazımızın daha önceki bölümlerinde bahsettik. Ama isterseniz menü seçeneklerinin işlevlerini sırayla inceleyelim.

WORKBENCH MENÜ:

Workbench menü seçenekleri, Workbench araçları ile yapabileceğiniz işlemlerdir.

ÖPEN: İşaretlenmiş bir Workbench elemanını açmak için kullanılan seçenektir.

CLOSE: Açık durumda olan seçilmiş bir Workbench elemanının kapanması için verilen komuttur.

DVBLICATE: Seçilen Workbench elemanın kopyasını almak için kullanılır. İşlem sadece tek sürücü ile yapılabilir. Disket kopyalama işlemi yapıyorsanız ve Amiga'ya dışarıdan bağlanmış ikinci bir sürücünüz varsa; kopyalama işlemim, kopyalanacak disket (SOURCE) ikonunu, ikinci sürücüye taktığınız üstüne kopya alınacak (DESTINATION) disket ikonu üzerine çekerek kısa yoldan yapabilirsiniz.

RENAME: Seçilen Workbench elemanın ismini değiştirmek için kullanılır.

INFO: Seçilen Workbench elemanı hakkında bilgi veren bir info penceresi açar.

DİSCARD: Seçilen Workbench elemanı siler.

DİSK MENÜ:

Disk menü başlığı altındaki seçenekler disketler ile yapılabilecek işlemler için kullanılırlar.

EMPTY TRASH: Trashcan yani çöp tenekesi içine atılan her şeyi siler. Seçenek Trashcan ikonu seçili durumda iken aktif olur.

INITIALIZE: Disket formatlama komutudur. Hiç kullanılmamış bir boş disketin kullanılabilmesi için mutlaka formatlanması gerekir. Ancak bu işleme disket kopyalama esnasında gerek yoktur, zira kopyalama işlemi yapılırken disket aynı zamanda formatlanır. Formatlama, esasında bilgisayarın disketi kendi kullanımı için şekillendirmesi anlamına gelir. Amiga kullanımınız sırasında bu işleme çoğu kez kendi datalarınızı kaydetmek için ihtiyaç duyacaksınız. Çünkü pek çok program disketinde (Workbench'te de) yeni data kaydetmek için fazla boş yer yoktur.

Formatlama işlemi için işlemler şu sırayla yapılır:

• Formatlanacak disket sürücüye takılarak ekranda beliren ikonu işaretlenir."

• Disk menüden "Initialize" seçilir.] Formatlama işlemini onaylamanızı isteyen bir istek penceresi açılır. İşlemi onayladığınızda, disketi formatlama işlemi başlar. Disket sürücünün ışığı söndüğünde formatlama işlemi bitmiş demektir. Formatlanmış boş disket ikonunun altına "Empty" ismi yerleşir.

SPECİAL MENÜ:

Special menü başlığı altındaki seçenekler Workbench'te yapabileceğiniz diğer beş uygulamayı içerirler.

CLEANUP: Açılan bir pencerenin ikonlarını düzenler.

LASTERROR: Workbench'in başlık çubuğunda görüntülenen en son hata mesajını gösterir.

REDRA W: Workbench ekranındaki

görüntü dizaynını değiştirmek için kullanılır.

SNAPSHOT: Seçilen ikonun penceredeki yeni pozisyonunu ve genişliğini diskete kaydeder. Bu işlem yapıldıktan sonra pencerenin her açılışında ikon yeni şekliyle penceredeki yerini alır.

VERSİON: Workbench'in başlık çubuğunda Workbench ve Kickstart versiyon numaraları görüntülenir. Bu numara özellikle yazılımcıları ve destek personelini ilgilendirir.

RAM DİSK:

Workbench ekranı görüntülendiğinde, bu disketin ikonu dışında bir de "RAM DİSK" ikonu bulunduğunu görmüşsünüzdür. RAM disk, işlemlerin disketlerle yapılması yerine kullanılan, Amiga'-nm RANDOM ACCESS MEMORY (Rasgele Erişimli Bellek) alanıdır. Bu alanda yapılan program saklama ve bunlara erişme gibi işlemler, aynı işlemlerin bir disket sürücüden yapılmasından çok daha hızlı bir şekilde gerçekleşir.

RAM Disk'e erişmek için belirtilmesi gereken sürücü numarası "RAM:" olarak belirtilir. Örneğin RAM'e bir şey kaydetmek için CLI ekranında iken:

1 > COPY program-ismi TO RAM:

komutu kullanılır. Aynı şekilde RAM'-den bir dosyayı "DFO:" sürücüsünde bulunan bir diskete kaydetmek için de:

1> COPY RAM:program-ismi TO DFO:

komutu verilir. RAM'den bir programı çalıştırmak için ise:

1> RAM:program-ismi yazılır. Bu işlemleri yaptıkça göreceksiniz ki işlemleri, disket ile çalışmaya göre çok daha çabuk olarak yapabiliyorsunuz.

Ancak RAM disk kullananların dikkat etmeleri gereken en önemli nokta, bilgisayar kapatıldığında RAM'e depolanan bilgilerin kaybolacağıdır. Bu nedenle RAM ile çalışıldığında bilgisayarınızı kapatmadan önce buradaki bilgilerin gerekenlerini mutlaka diskete kaydetmelisiniz.

MOUSK OYUNLARI

Geçen sayıda mouse işlevlerinden söz etmiştik. Ancak bazı mouse oyunları ile aynı anda birkaç elemanı birden seçmek ya da aynı anda birkaç menü seçimini birlikte yapmak mümkün olur.

Genişletilmiş işaretleme (Extended Selection): Aynı işlem için birden fazla ikonu seçmek için kullanılan bir tekniktir. Bunun için ikon seçimi yaparken "SHIFT" tuşunu basılı tutmak gerekir. Seçim işlemi bittikten sonra tuş bırakılır. Bu andan sonra yapılacak herhangi bir *işlem tüm seçilen ikonları* kapsar. Seçilen ikon grubunu Shift tuşu basılı iken istediğiniz başka bir yere de toplu halde taşıyabilirsiniz. îkon grubu seçildikten sonra silme, kopyalama, cleanup ve snapshot gibi tüm işlemler grubun tamamını etkiler.

Çoklu Seçim (Multiple Choice): Aynı anda birden fazla menü seçeneğini işaretlemek için kullanılan bir tekniktir. Bunun için menü düğmesi basılı iken işaretçi istenen menü kalemleri üzerine getirilerek her biri için tek tek seçim düğmesine basılır. Bu işlem yapıldığında aynı anda birden fazla menü kalemini seçmiş olursunuz.

ARAÇLARI:

Workbench ikonlarından söz ederken, bu ikonların farklı farklı elemanları temsil ettiklerini söylemiştik. İşte bu eleman çeşitlerinden biri de belli işlevleri olan araçlar (Tool) idi.

Workbench te her biri başka işleve sahip pek çok araç vardır. İşte bu bölümde, bu araçlar ve kullanımlarından bahsedeceğiz.

Workbench araçları farklı Workbench versiyonlarında özellikle yerleştirildikleri çekmeceler açısından farklılık gösterebiliyor. Mesela "Clock" ikonu eski versiyonlarda çekmece içinde değildi. Workbench penceresi açıldığında hemen bu pencerede görüntülenirdi. Ancak şu anda incelediğimiz Workbench 1.3 versiyonunda tıpkı Notepad ve Calculator araçları gibi pekçok aracın içinde bulunduğu "Utilities" çekmecesi içinde bulunuyor.

Bazı versiyonlarda ise bunun dışında Amiga'nın grafik özelliklerini *gösteren* demolan içeren bir "Demos" çekmecesi bulunur. Bu çekmece içindeki elemanlar da Workbench'teki grafik tanıtım araçlarıdır. Burada bulunan demoların herbiri, yüklendiğinde kendi penceresi içinde kendi işlevini yapmaya başlar.

CLOCK (SAAT) ARACI

Saat aracı ekranda bir saat görüntüler ve istenirse alarm vermesi sağlanabilir. Saat ayarlamasını yapmak için Preference aracı kullanılır. Açıldığında ekrana bir analog saat içeren "Clock" penceresi açılır ve aracın kendine ait menusu başlık çubuğuna yerleşir. Menü başlıkları, "Type", "Mod", "Seconds", "Date" ve "Alarm" olarak sıralanırlar. Type menü seçenekleri ile saat tipinin analog ya da digital saat tiplerinden biri şeklinde görüntülenmesini sağlayabilirsiniz. Mod menü seçenekleri ile, saatin 12 ya da 24 saatlik dilim modunda görüntülenmesi sağlanabiliyor, tabii digital saat tipinde iken. Seconds menüden saniye görüntülenmesini ON = Açık veya OFF = Kapalı duruma getirebiliyorsunuz. Date menü seçenekleri ise pencerede saat yanında tarih görüntülenmesini (ON) ya da görüntüden kalkmasını (OFF) tanımlamaya yarıyor. Alarm menü ile saatin sizin istediğiniz anda alarm vermesini sağlayabiliyorsunuz, bu menü altındaki "Set" kalemi ile alarm saatini belirtiyorsunuz. Alarm "ON" durumda ise, belirlediğiniz saatte bir radyo saat sinyali gibi alarm veriyor. Alarmı kapatmak için Alarm "OFF" yapılması gerekiyor.

Gelecek ay Workbench araçlarını incelemeye devam edeceğiz. Hoşçakalın...

ÖZEL

ERDEM TAYLAN

Amiga'nın bilgisayar pazarına girişinden sonra, kullanıcılar tarafından istenenlerin başında IBM uyumluluğu sorununun giderilmesi ve kaliteli programların yapımının hızlanması vardı. IBM uyumluluğu önce Transformer adlı programla kısa süre için giderilmeye çalışıldı. Fakat programın oldukça yavaş çalışması ve sadece text kaynaklı programları çalıştırabilmesi, yeni bir çözüm aranmasına yol açtı. Doğaldır ki IBM uyumluluğunun tam olarak ve IBM hızında gerçekleşebilmesi için gerekli olan çözüm, ek bir hardvvare kartıydı. Commodore bu kartı 1988 yılında yaptı. Böylece IBM uyumluluğu tam olarak Amiga dünyasına gelmiş oldu. Fakat kısa bir süre sonra bu seferde Apple Macintosh uyumluluğu istenmeye başladı. Buna çözüm de bu sefer Commodore'dan değil Amiga'yı destekleyen firmalardan biri olan Kanada kökenli ReadySoft'dan geldi.

A-Max paketi, hem Hardware hem de Software'den oluşmakta. Hardware parçası Amiga'ya Macintosh'un external disk drive'mın ve Macintosh Romlarının bağlanabilmesini sağlıyor. Programın yaptığı ise, bu aletlerin Amiga tarafından tanınması ve Macintosh moduna geçerken gerekli olan bazı parametrelerin belirlenmesi.

A-Max'ı kullanmak için önce Hardware parçasını Amiga'nın disket sürücü (disk-drive) çıkışına, bilgisayar kapalıyken takmanız gerekli. Eğer Amiga'ya ait bir external disket sürücünüz varsa, bunu da hardware parçasına bağlayabilir ve normal olarak Amiga için kullanabilirsiniz. Böylece her seferinde hardware parçasını çıkarıp takmaktan kurtulursunuz. Bu işlemden sonra aleti açarak A-Max program disketini yükleyip A-Max ikonunun üzerine çift klik yapmak gerekiyor. Bundan sonra resim l'de görülen açılış ekranı sizi karşılar. Bu ekranda birçok parametre ayarlanabilmekte. Parametreler şunlar:

İlk olarak görüntünün nasıl olması gerektiğini ayarlıyorsunuz. Görüntünün büyüklüğü, üzerinde Mac yazan ikonlara basmak yöntemiyle yapılıyor. Böyle-

ce Macintosh ekranı Amiga ekranı (640 x 400) büyüklüğünde olabileceği gibi normal Macintosh ekranı (512 x 340) kadar da olabilir (Macintosh ekranı Amiga ekranının yaklaşık üçte biri kadardır). Sonra ekranın Amiga'da hangi grafik modunda çizilmesini istediğinizi, Monitör şekline klikleyerek belirleyebilirsiniz. Seçenekleriniz şunlar:

1) Interlace: Ekran Interlace modunda açılır (Amiga'nın grafik modları hakkında ilk sayıdaki "Amiga'da resim nasıl oluşturulur yazısına?" bakın). Ekranda biraz titreme olsa da, bence en kullanışlı olan seçenek bu.

2) A2024: Bu seçenek A2024 monitörü olanlar için monitörün 1000 x 800'lük modundan yararlanma olanağını sağlar.

3) Ecs: Bu seçenek Amiga 3000 ile birlikte şu anda çıkmış olan Enhanced Chip Set'in (Geliştirilmiş çip seti) 640 x 480'lik titremeyen 4 renklik modunu belirtir. Bu modda çalışan bir A-Max görmek için hem yeni çip setine hem de, Multi-Sync bir monitöre ihtiyacınız var.

4) Ecs Lace: Bu seçenekte yine Enhanced Chip Set'in (Geliştirilmiş çip seti) Interlace modunu belirtir.

5) Paged: Bu seçenekte ise ekran Amiga'nın Medium-Resolution'ında açılır. Fakat Macintosh ekranı bu modda ekrana sığmadığından ekran iki sayfa (page) halindedir. Yukarı ve aşağı kursor tuşuna basarak sayfaları görebilirsiniz.

6) Fast Scroll: Bu seçenek, ekranı yine Amiga'nın Medium-Resolution'ında açar. Fakat sayfalar arasındaki geçiş mouse'u yukarı aşağı hareket ettirerek kayma 'oluyla sağlanır.

7) slow Scroll: Bu seçenekte de ekran Amiga'nın Medium-Resolution'ında açılır. İşlem aynen bir önceki seçenekteki gibidir, fakat kayma hızı daha yavaştır.

Bu seçeneklerden birini seçtiğinizde ekranla ilgili parametrelerden sadece renkler kalmış demektir. Renk için "Colors" yazan ikona kliklemeniz gerekmiyor. B rada iki seçeneğiniz var:

1) Default: Bu seçenekte ekran ren Ieri Macintosh'ta olduğu gibidir. Macintosh'un ekranı monokromdur yani iki renktir. Renkler ise açık mavi ve beyaz-

2) System: Bu seçenekte ise, renkler Amiga'nın o anki sistem renklerinin ilk ikisidir.

Böylece ekranla ilgili ayarlamalar bitmiş oldu. Daha sonra ayarlayacağınız parametreler printer'Ie ilgili. Macintosh'ta en çok kullanılan printer ImageWriter olduğu için program ImageWriter'ı emüle ederek printer sorununu çözüyor, sizin ayarlamanız gereken, printer'ın paralel veya seri çıkıştan hangisine bağlı olduğu, printer'ın basım kalitesi (mektup kalitesi veya normal kalite) ve printer'inizin iğne sayısı (9 veya 24). Printer bölümünde "Port A" Amiga'nın seri çıkışına, "Port B" Amiga'nın paralel çıkışma karşılık geliyor.

Ayarlayacağınız son parametreler ise bellekle ilgili. "Memory Size" yazan bölümden, belleğin ne kadarını Macintosh için ayırmak istediğinizi seçebilirsiniz. Geri kalan bellek, Macintosh'un Ram Disk'i olarak kullanılır. "Memory Mode" bölümünden ise kullanılacak belleğin çeşidini belirleyebilirsiniz. Burada da üç seçeneğiniz var:

2) No Expansion : Bu seçenekte, aletin standart 512 K belleğinden başka hiçbir bellek kullanılmaz.

3) No &C0000000 : Bu seçenekte de sadece Amiga 500'lerin altına takılan 512 K'hk bellek veya Amiga 2000'lerin 1 MB'hk belleğinin ikinci 512 K'lık bölümü kullanılmaz. Diğer her tür bellek kullanılır.

Hemen "Memory Mode" ikonunun yanında bulunan "No Kickstart" ikonu ise, sadece Amiga 1000'ler de kullanılabilmekte. Amiga 1000'lerde Kickstart |(Amiga'nın işletim sisteminin adı) Rom'da değilde diskette oduğu için kickstart'in yüklendiği 256k'lık ayrı bir bellek bulunmakta. İşte "No Kickstart" parametresi bu belleğinde Macintosh için kullanılabilmesini sağlıyor.

Açılış ekranındaki son ikonlar "Save Prefs" ve "Go A-Max". Bunların birincisi, tüm seçimlerinizi diskete kaydetmeye yarıyor. Böylece programı tekrar çalıştırdığınızda parametreleriniz otomatik olarak seçilmiş olur ve siz de her seferinde aynı parametreleri seçme zahmetinden kurtulmuş olursunuz (herhalde biraz olsun rahatladınız!). İkinci seçenek olan "Go A-Max" ise sizi Macintosh dünyasına götürür.

"Go A-Max" ikonuna bastıktan sonra A-Max'ın hardware bölümüne yerleştirdiğiniz Macintosh romları kontrol edilir. Bu işlem bitince, sizden "Return" tuşuna basmanız istenir. "Return" tuşuna bastıktan sonra karşınıza Macintosh'un açılış ekranı çıkar.

Bu aşamadan sonra artık Macintosh programlarını kullanmaya başlayabilirsiniz. Bunun için gerekli olan ise Macintosh program disketleridir. Fakat bu disketler Amiga tarafından doğrudan okunamamaktadır. Bundan dolayı ya hardware parçasına takacağınız bir Macintosh external disket sürücüye veya elinizde bulunan Macintosh programlarını Amiga'da okunabilecek duruma getirmek için bir Macintosh'a ihtiyacınız var. Birinci olasılık çalışmaların çok daha esnek olmasını sağlıyor. Çünkü her hangi bir Macintosh disketini Macintosh external disket sürücüsüne koyup hiçbir değişikliğe gerek kalmadan kullanmak mümkün. Fakat eğer Macintosh sürücünüz yoksa, Macintosh disketlerini Amiga'nın okuyabileceği duruma getirebilmek için bir Macintosh'a erişmeniz gerekli. A-Max, Amiga disket sürücülerini kullanarak okuduğu disketleri 800k'lık Macintosh disketleri gibi kabul etmektedir. Fakat bu disketler normal çalışma modunda, ne Amiga'da ne de Macintosh'ta okunabilmektedir. Çünkü A-Max, bu disketler için kendine özgü bir sistem kullanmaktadır. Bu sisteme A-Max formatı denmektedir. Eğer Macintosh'a erişebilirseniz, A-Max paketinin ikinci disketinde yeralan ve Macintosh'ta çalışan ufak bir programla, 272 K kapasiteli disketler yaparak dosyaları teker teker Amiga'nın okuyabileceği bu disketlere aktarabilirsiniz. Bu aktarma işleminden sonra, Amiga'da A-Max'ı çalıştırarak aktarma disketlerindeki dosyaları A-Max formatındaki disketlere yine ufak başka bir program aracılığıyla aktarabilirsiniz. Böylece, parça parça Macintosh disketlerini A-Max formatına geçirip Amiga disket sürücülerinden okuyabilirsiniz. A-Max paketinin ikinci disketinde, Macintosh disket sürücüsü olmayanlar için bir Macintosh disketini bütünüyle A-Max formatına geçirmek için de yine Macintosh'a erişim gerektiren başka bir program daha da vardır.

Paketin çalışması üzerine bu kadar sözden sonra isterseniz biraz da programların çalışma yüzdesi yani uyumluluk üzerine konuşalım:

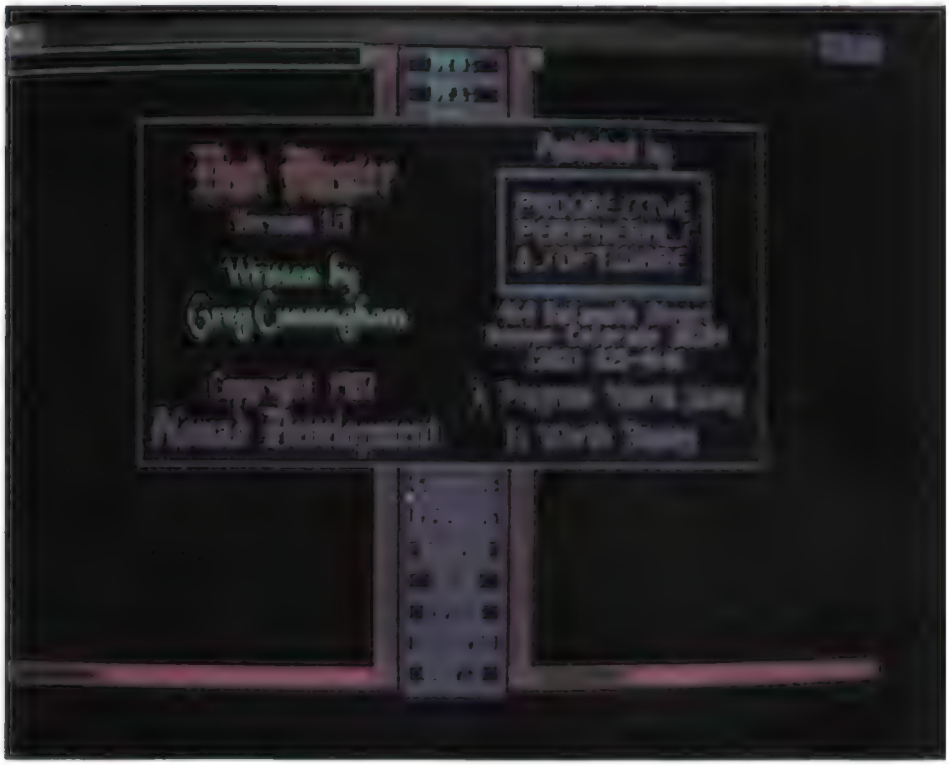
A-Max, Macintosh programlar içinde Rom rutinleriyle yapılmış tüm programları çalıştırmaktadır ki çoğu Macintosh uygulama programı bu şekilde yazılmıştır. A-Max'ın çalıştıramadığı programlar rom'u gözönüne almadan doğrudan Macintosh'un hardware'ini adresleyen programlardır. Bu tip programlar arasında ise oyunlar, bazı MIDI programları ve özel hardvvare programları (scanner programları gibi) gelmektedir. A-Max ayrıca özel olarak Macintosh-II için yazılmış programları da çalıştıramamaktadır. Kısaca bir oranlama yaparsak A-Max'ın çalıştıramadığı Macintosh programları %20'yi geçmemektedir.

Şu ana kadar benim denediğim birçok program, ki bunlar arasında çizim, masaüstü yayıncılık, utility, Cad programları bulunmakta, sorunsuz çalıştı.

Sonuç olarak A-Max, yüksek bir uyumluluk sağlayan, genellikle Macintosh'tan daha hızlı çalışan, oldukça kaliteli bir ürün. Paketin tek eksiği ise Macintosh için Hard-Disk'leri desteklememesi. Fakat Programcı Simon Douglas bunun bir sonraki versiyonda giderileceğini söylemekte. Böylece söylenebilir ki A-Max gerçek IBM uyumluluğundan sonra Macintosh uyumluluğunu da Amiga'ya getiren, önemli bir paket.

DISK MASTER

Cem GENCER



Amiga'sını sırf oyun aleti olarak değil de, oyunun yanısıra daha yararlı işler için kullanmak isteyenler CLI'ı tanırlar. Bilindiği gibi CLI aracılığıyla disketle ilgili birçok işlem yapılabileceği gibi, değişik programlar da çalıştırılabilir. CLI'ın tek kötü ve sevilmeyen tarafı, komutları bilgisayara girerken uğraştırmasından dolayı oluşan zaman kaybıdır. Ancak bildiğiniz gibi Workbench 1.3 versiyonunda CLI ile birlikte kullanıma sunulan SHELL ile bu olumsuzluk bir ölçüde ortadan kalkıyor. CLI'da çalışırken yanlış bir komut girdiyseniz yapmanız gereken şeyleri biliyorsunuzdur herhalde: ya hatadan sonra girdiğiniz tüm karakterleri silecek ya da tüm satırı baştan gireceksiniz. Bunun bir de uzun bir komut satırı olduğunu düşünürseniz, CLI ile çalışmanın zaman zaman insanı çileden çıkardığı bile söylenebilir.

CLI'da çalışmayı rahatlatan ve komutların menü ya da üzerine klik edilen kutular (gadget) aracılığıyla daha rahat olarak yapıldığı programlar, zaman zaman değişik firmalar tarafından hazırlanıp piyasaya sürülmekte. Bunlar arasında File Utility programlarının değişik versiyonları ve bazılarınızın hâlâ da kullanmakta ısrar ettiği CLI - Mate de var. Bu son programın üreticisi "Progressive Peripherals & Software" firması, CLI-Mate ile aynı işlemleri yapan, daha hızlı ve daha kaliteli bir programı yaklaşık bir sene önce çıkarmışlardı. Zamanla bu program daha çok tutuldu ve hatalar ortadan kaldırılarak Disk Master programının 1.3 versiyonu çıkarıldı.

Disk Master 1.3 programında, CLI'da en çok kullanılan komutlar C ve Assembler diliyle tekrar yazılarak birleştirilmiş ve bu sayede tek bir programı çalıştırarak birçok komutun ard arda bir daha yükleme gerektirmeden kullanabilmesi sağlanmıştır. Klavyeden çok az yazı girerek yapılacak işlemlerin hızı da bir hayli artırılmış ve kullanıcıya rahatlık kazandırılmıştır.

Programı piyasadaki değişik karma utility disketlerinin arasında bulabilirsiniz. Bunlardan bazıları Setrox Utility Disk, Move Utilities, Jason Utilities ve Imploded Utilities'dir.

Bu yazıda size yabancı gelen komutlar ya da kelimeler varsa, bunları Can Öztürk'ün hazırladığı Amiga DOS kursundan öğrenebilirsiniz.

GELELİM PROGRAMIN KULLANIMINA!

Program yüklendikten sonra, ekranda programı hazırlayan kişilerin ve firmanın isimleriyle adresinin yer aldığı bir pencere açılıyor. Bu pencere içinde herhangi bir yere klik ederek pencerenin kaybolmasını sağlayın. Artık program vereceğiniz komutları bekleyecektir.

Disk Master ekranı, üç ana bölüme ayrılmıştır. Bunlardan ikisi sayesinde iki farklı directory'yi aynı anda ekranda görebilirsiniz. Ortadaki kolonda ise, kullanılan komutlar ayrı ayrı kutular içinde gösterilmişlerdir. Bunlardan herhangi birini uygulamak istediğinizde, komutu bulunduğu kutuya mouse işaretçisi ile gelerek sol mouse tuşuna basmanız yeterli olacaktır.

Herhangi bir disketin içeriğine bakmak istediğiniz zaman, o disket sürücünün adının bulunduğu kutuya klik edin. Program seçilen disket sürücüdeki disketin tüm program ve alt directory isimlerine bakacaktır. Hepsini okuduktan sonra bunları ekrandaki iki directory kutusundan birinde alfabetik sıraya dizerek gösterecektir. Ekranda aynı anda 28 dosya ya da directory ismi görülebilmektedir. Bazı disketlerde directory daha uzun olabilir. Bu durumda directory'nin basıldığı kutunun sağ ya da sol tarafındaki ince uzun çubuğu mouse işaretçisiyle klik ederek mouse tuşunu bırakmadan aşağı kaydırırsanız, hemen yandaki directory ekranının da yukarıya doğru kaydığını göreceksiniz, directory pencerelerinin en altındaki yatay çubuk ise, directory ve dosyalar hakkında daha ayrıntılı bilgileri ekrana getirmenize yarar. Yatay çubuk, aynı dikey çubuk gibi kullanılır. İşa-

retçi sağ veya sola doğru hareket ettirilerek gerekli bilgilerin directory penceresine gelmesi sağlanır.

Directory pencerelerinin üst kısımındaki kutuda o anki disketin ve varsa seçilen directory'nin adı yazılıdır. Bu kutunun kenarları yeşil olduğu zaman yapacağınız işlemlerin o directory'de yapıldığını belirtir. Bu kutunun köşesinde, tek bir harf alabilecek büyüklükte bir ufak kutu ve içinde bir harf vardır. Bu kutuda ya "S" ya da "D" yazılıdır. Dosya kopyalama işlemlerinde source (kaynak) directory'sini ("S") veya destination (hedef) directory'sini ("D") bu kutu aracılığıyla belirleyebilirsiniz. Directory pencerelerinden birinin köşesinde "S" harfi varsa, diğer directory penceresinin köşesinde de "D" harfi olur. Bu sayede aynı anda iki source directory ya da iki destination directory göstermek olanaksızdır.

İsterseniz Source directory penceresi ile Destination directory penceresinin yerlerini değiştirebilirsiniz. Bunun için bahsettiğim içinde tek harf bulunan bu kutulardan birinin ortasına klik etmelisiniz. Normalde Disk Master programı çalıştırıldığında aktif olan (yukarıdaki isim kutusu yeşil çerçeveli olan) directory penceresi sol taraftakidir. Fakat aktif pencere olarak sağ taraftakini göstermek istediğimizde, pencerenin içinde herhangi bir yere klik edersek istediğimizi yapmış oluruz.

KOLONDAKİ KOMUTLARIN KULLANIMI:

Artık sıra geldi Disk Master programının ortasındaki komut kolonunda bulunan komutları açıklamaya.

SİRÜCÜ TANIMLAMALARI:

Kolonun en üstünde 6 kutu içinde Amiga'nın üstündeki disket sürücüsü olanı DFO: ve sahte sürücü olarak da RAM: yazılıdır. RAM:'e sahte disket sürücüsü adının verilmesi, hafızayı kullanarak gerçek olmayan bir disket sürücüsü oluşturmasındandır. Buraya istediğimiz dosyalan ya da directory'leri kopyalayabilir ve kullanabiliriz. Tek kötü yanı, bilgisayar resetlendiğinde içeriğinin slinmesidir. Buna karşı hızı normal bir disket sürücüsünden çok daha fazladır ve bu da bazı programlarda bir hayli kolaylık sağlar. Bunlardan birine klik ettiğinizde aktif olan directory penceresinde bu disket sürücüsünün içeriği gözükür. Fazladan disket sürücünüz varsa, bunu da kullanmak için ismini bu kutulara girmek gerekecektir. Bunu da yazının sonlarına doğru yukarıdaki menüleri anlatırken açıklayacağım.

PARENT:

Ekranın ortasındaki kolonun biraz aşağısında içinde "PARENT" yazılı bir kutu göreceksiniz. Eğer bir directory'den onun alt directory'sine geçmişseniz, üst directory'ye geri dönmek için buraya klik etmeniz yeterlidir.

ALL:

"ALL" kutusuna klik ettiğiniz zaman aktif olan directory penceresindeki tüm dosyalar ve directory'ler otomatik olarak seçilir. Bu, birden fazla dosyayı aynı anda silmek ya da başka bir yere kopyalamak için bir hayli yararlıdır.

CLEAR:

"CLEAR" ile seçilen tüm dosya ve directory'leri serbest bırakabilirsiniz.

COPY:

"COPY" kutusuyla herhangi bir directory'yi ya da dosyayı başka bir diskete kopyalayabilirsiniz. Bunun için her şeyden önce kopyalanacak dosyanın hangisi olduğunu belirtmeniz gerekir. Sonra da dosyanın nereden nereye kopyalanacağını belirtmelisiniz, yoksa kopyalama işlemi yapılamaz. İlk önce Source directory penceresinde kopyalanacak dosyanın ya da directory'nin isminin görünmesi için o pencereye dosyaların nerede olduğunu tanımlamanız gereklidir. Bunun için, yukarıdaki altı disket sürücüsünden birini seçmeli, sonra da dosyanın kopyalanacağı yeri belirtmelisiniz. Destination directory penceresinin ortasına klik edip buraya da uygun bir sürücü tanımlayın. Eğer ikinci disket sürücünüz yoksa, kopyalanacak dosyayı ilk önce RAM: isimli sahte disket sürücüsüne (ya da başka bir deyişle hafızaya) kopyalamak ve ondan sonra da DFO'da bulunan disketi değiştirdikten sonra bu dosyayı diskete kopyalamanız gerekecektir.

Kopyalanacak dosya/directory'leri belirtmek için, bunların isimlerinin yazılı olduğu yere bir defa klik ederseniz bunların renginin arka zeminle beraber renk değiştirdiğini (negatifleştiğini) göreceksiniz. Bu, o dosya/directory'yi seçtiğiniz anlamına gelir ve aynı anda birden çok seçim yaparak kopyalama yapabilirsiniz.

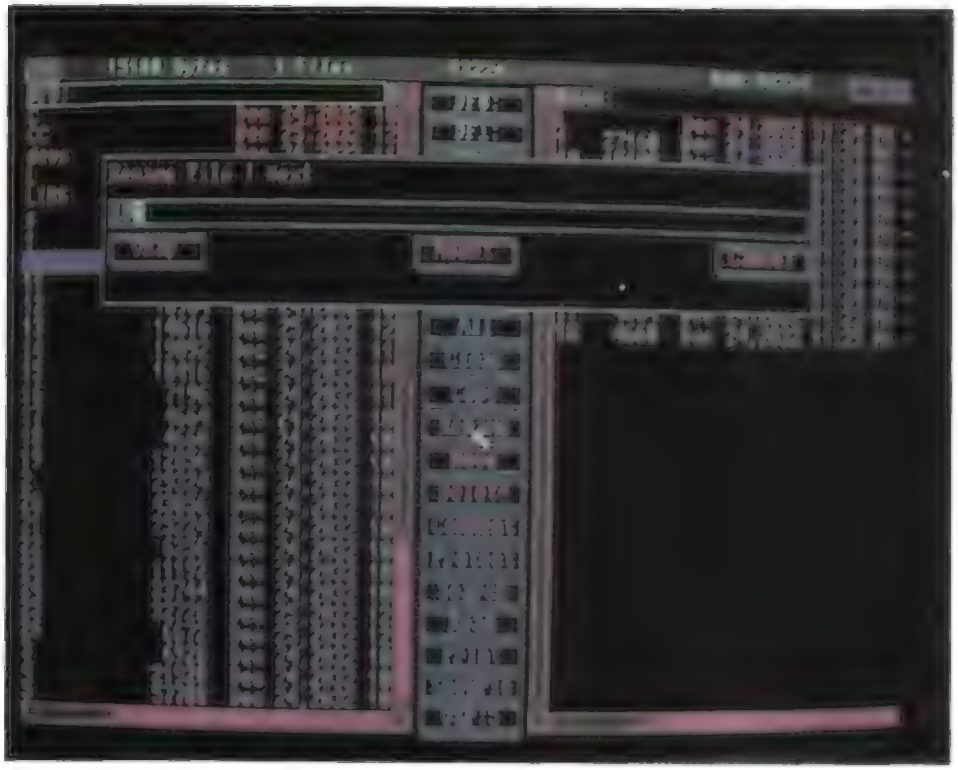
Biraz önce açıkladığım "ALL" kutusu da tüm dosya/directory isimlerini seçmeye yarıyor.

Bütün bu hazırlıkları yaptıktan sonra "COPY" kutusuna basarsanız, program seçtiklerinizin hepsini teker teker kopyalamaya başlayacaktır.

Zaten Disk Master'ın en büyük özelliği de budur. Yani, birden fazla dosya ve directory'ye aynı anda aynı işlemi uygulayabilir. Bu basit kopyalama işlemi, sayı farketmeksizin Disk Master'da 2-3 dakikada halledilebilir. Oysa CLI'da hata yapmaksızın aynı işlemi 28 dosya ile yapsak, işimiz yarım saat ve hatta daha da fazla sürecekti.

RENAME:

"RENAME" ile bir ya da birden fazla dosya/directory'nin ismi değiştirilebilir. İsimleri değiştirilecek olan dosya/directory'leri belirledikten sonra, "RENAME" yazılı kutuya klik ederseniz karşınıza bir pencere çıkacak ve ilk dosya/directory'den itibaren sırayla tüm dosya/directory'lerin yeni isimlerini girmeniz gerekecektir. Her yeni ismi girdikten sonra (RETURN) tuşuna basarsanız, Disk Master bu dosya/directory'nin ismini değiştirecek ve alfabetik sırada uygun bir yer açarak bu dosya/directory'i açtığı yere yerleştirecektir.



MOVE:

"MOVE" komutu da kopyalama işlemi yapar. Normal kopyalamadan tek farkı kopyalama yaptıktan sonra source directory'sinden kopyaladığı dosya/directory'yi silmesidir.

DELETE:

"DELETE" komutu isminden de anlaşılacağı gibi, seçtiğiniz dosya/directory'leri disketten siler. Silinen bir dosya/directory'i geri çağırmanız çok zor hatta imkânsızdır.

COMMENT:

Bazı programlara nasıl çalıştırılacağı ya da benzeri şeyleri not olarak eklemek çok faydalıdır. Bunun için CLI'da FILENOTE komutuyla her dosya/directory'ye 79 karakter uzunluğunda bir not eklemek mümkündür. Aynı işlemi daha kısa ve basit olarak Disk Master'da da yapabilirsiniz. Not eklemek istediğiniz dosya/directory'leri üzerlerine klik ederek bunları seçtikten sonra "COMMENT" kutusuna klik ederseniz karşınıza "RENAME"de olduğu gibi bir kutu çıkacaktır ve her bir dosya/directory için not cümlesini ayrı ayrı girmenizi isteyecektir. Notunuzu girdikten sonra da (RETURN) tuşuna basarsanız bu girdiğiniz cümle, dosya/directory'e not olarak eklenecektir.

PROTECT:

"PROTECT" kutusuna klik ederek "Set Protect" ile belirlediğiniz protect flaglarına göre, dosya/directory'lerin protect flagları değiştirilecektir. Bu sayede başkalarının sizin hazırladığınız bir dosya/directory'i değiştirmelerini bir hayli zorlaştırabilirsiniz.

SEARCH:

"SEARCH" yardımıyla CLI'da aynı isimli komutun yaptığı işlemi Dis Master'da daha hızlı olarak yapabilirsiniz. Bu komut yardımıyla bilindiği gibi bir ya da daha fazla dosya içinde belli bir karakter dizisini aramanız mümkündür.

READ:

"READ" komutu ile ASCII formatındaki bir yazı dosyasının içini görebilirsiniz. Bunun için okumak istediğiniz dosyalara klik ettikten sonra bu kutuya klik etmeniz gerekmektedir. Seçtiğiniz dosyaların içeriği sırayla ekranda açılacak olan bir pencerede ASCII olarak gözükecektir. Eğer seçilen dosya bir yazı dosyası değilse, bunun da içeriği gösterilecektir. Fakat bu tür dosyalarda karşınıza sadece saçma karakter dizileri çıkacaktır. Açılan pencerede bulunan dosya içeriğinin devamı varsa, görmek için mouse işaretçinizi yukarı ya da aşağı hareket ettirin.

Ayrıca dosyanın herhangi bir yerine klik ettiğiniz zaman dosyayı mouse ile kaydırabilirlik özelliği ortadan kalkacaktır. Fakat (yukarı ok) ve (aşağı ok) tuşlarıyla dosyayı sayfa sayfa görebilirsiniz. İncelediğiniz dosyanın ekran sayfası olarak uzunluğu ve bunun kaçıncı sayfasında olduğunuz en üstteki boş menü satırında gözükecektir. İncelemek istediğiniz dosyayla işiniz bitince menü satırında en solda bulunan kutuya klik ederseniz, yine Disk Master ekranına geri dönebilirsiniz.

HEX RE A D:

"READ" kutusuna sağ tuş ile klik ederseniz buradaki yazı "HEX READ" şekline dönüşecektir. Herhangi bir dosyayı seçtikten sonra, bu kutuya klik ederseniz seçtiğiniz dosyanın heksadesimal olarak içeriğini görebilirsiniz. "READ" / "HEX READ" kutusu üzerinde sağ tuşa ikinci bir klik ile de kutuyu yine ilk haline dönüştürebilirsiniz.

SHOW PIC:

"SHOW PIC" kutusu yardımıyla IFF formatında hazırlanmış bir resmi (Deluxe Paint, Digi Paint ya da Photon Paint ile hazırlanmış) görüntüleyebilirsiniz. Bunun için herhangi bir resim dosyasına klik ederek seçtikten sonra, bu kutuya klik etmek yeterli olacaktır. Dosya yüklenecek, ekranın en üstündeki menü çubuğunda bu resmin çözünürlüğü ve renk adedi yazdıktan sonra resim karşınıza çıkacaktır. Resim ekranda olduğu süre boyunca (TAB) tuşu yardımıyla Deluxe Paint'de olduğu gibi ekranda renklerin sırayla yer değiştirmesini sağlayan cycle modu aktif olacaktır. Diğer herhangi bir tuşa ya da mouse'un sol tuşuna bastığınızda Disk Master'ın ana ekranına geri dönebilirsiniz.

PLAY SND:

"SHOW PIC" kutusu "READ" gibi çalışır ve mouse işaretçisi bu kutu üzerindeyken sağ tuşa klik edildiğinde kutudaki yazı "PLAY SND" halini alır. Bu sayede örneklenmiş herhangi bir digital sesi monitörünüzden dinleyebilirsiniz. Ses normalde bir defa çalınır. Fakat ses çalınmadan az önce mouse işaretçisini ekranın en sağına götürüp orada tutarsanız çalınan ses, işaretçi ekranın ortalarına bir yere getirilinceye kadar sonsuz bir döngüde çalınır.

Bu ses çalma fonksiyonu Soundtracker ya da Sound FX gibi saf ses ("RAMDATA") kullanan programların enstrümanlarını dinlemek için kullanılır. Eğer bir Sonix enstrümanını ya da IFF olarak kaydedilmiş başka herhangi bir sesi dinlemek istiyorsanız, kutuyu "SHOW PIC" konumuna getirin. Dinlemek istediğiniz sesi belirledikten sonra bu kutuya klik edin.

CMD 1:

"CMD 1" kutusu yardımıyla ana disketin C directory'sinde bulunan bir komutu çalıştırabilirsiniz. Bunun için ilk önce menüden gidip komutu belirlemeniz gerekir. Bu kutuya sağ tuş ile klik ederseniz her klik edişinizde kutudaki sayı l'den 10'a kadar değişecektir. Bu sayede 10 değişik CLI komutunu Disk Master aracılığıyla çalıştırabilirsiniz. Kutu üzerinde sol tuşa klik ederseniz, Disk Master kutuda yazılı komutu yüklemek için disketin C directory'sine, ardından da ana directory'sine bakar ve komutu bulduğunda bunu çalıştırır.

MAKEDIR:

"MAKEDIR" kutusuna klik ettiğinizde, karşınıza çıkacak kutuya yazacağınız isimle aktif directory penceresinin ait olduğu directory'de bir alt directory açabilirsiniz.

DİSK MASTER'IN MENÜLERİ:

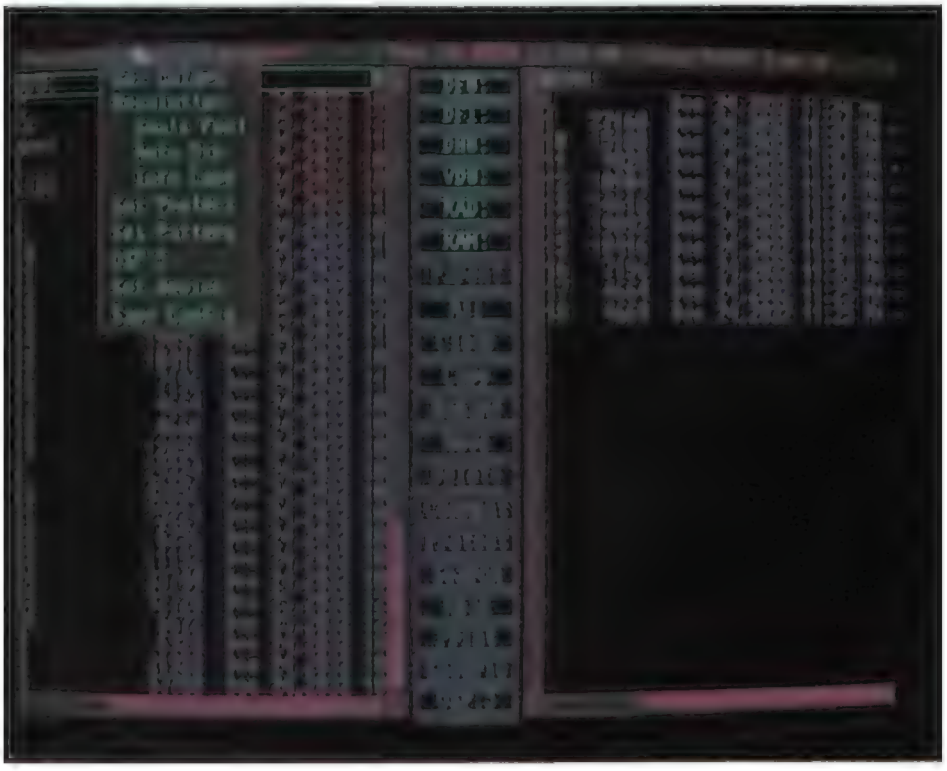
Sırada en üstteki menülerde neler olduğunu ve bunların nasıl kullanıldığını öğrenmek kaldı.

Disk Master'ın ana ekranında sağ tuşa bastığınız zaman yukarıda üç ayrı menü oluşur. Bunlar sırayla "PROJECT", "CONFIGURE" ve "ARCHIVE" menüleridir.

PROJECT MENÜ:

Mouse işaretçisini sağ tuşu basılı tutarak project menusunun üzerine getirdiğinizde, karşınıza 5 seçenek çıkacaktır. Bunlar sırayla "Disk Copy", "Format", "Print Dir", "Workbench" ve "About" seçenekleridir.

"Disk Copy" yardımıyla herhangi tüm bir disketi başka bir diskete kopyalayabilirsiniz. Karşınıza ufak bir pencere çıkacaktır. Burada, kopyalamada kullanılacak kaynak ve hedef disketlerinin bulunduğu disket sürücüleri belirlendikten sonra, kopyalama işlemi başlatılır. Eğer tek disket sürücünüz varsa, kopyalama işleminin süresi işlem hafıza üzerinden dolaylı bir şekilde yapıldığından ve devamlı disket değiştirme gerektiğinden bir hayli zaman alır. Pencere içinde disket sürücüsünün (DFO: DF1:, DF2:, DF3:) isminin yazılı olduğu yere klik ederseniz bu değişecektir. İstediğiniz konfigürasyonu ayarladıktan sonra "OKAY" yazılı kutuya klik ederseniz kopyalama işlemi başlatılır. "CANCEL" ile kopyalamaktan vazgeçebilirsiniz. Kopyalama başladığında Disk Master'ın tüm menüleri işlemez hale gelecektir ve ekranın en üstündeki menü çubuğunda o an hangi track'ın kopyalandığı yazılı olacaktır. Kopyalama işlemi kontrollü yapıldığından herhangi bir disket bozukluğu durumunda kopyalama işlemi durdurulacak ve kullanıcı durumunda kopyalama işlemi durdurulacak ve kullanıcı uyarılacaktır.



Format" seçeneği yardımıyla arızası olmayan herhangi bir disketi formatlayıp, boş data disketi olarak Amiga'da kullanabilirsiniz. Ayrıca bir disketteki bilgileri tam olarak silmek istediğinizde de disketi formatlayabilirsiniz.

Bu kutuyu mouse işaretçinizle seçtiğinizde karşınıza ufak bir pencere çıkacaktır. Burada formatlanacak disketin hangi disket sürücüsünde olduğunu "Format Disk'in" yazısından sonra gelen disket sürücü ismini değiştirerek belirleyebilirsiniz. Formatlama işlemi sırasında her formatlanan track kontrol edilecekse, en üstte ortada bulunan kutuya klik etmeniz gereklidir. Bu sayede disketin fiziksel olarak gerçekten bozuk olup olmadığını da kontrol edebilirsiniz. Bir disketteki iki tür bozukluk olmaktadır. Fiziksel bozukluk olduğunda o disketi bir daha kullanamazsınız, çünkü disket bu durumlarda genellikle çizilmiştir. Bu şekilde bozulmuş olan disketi değerlendirmenin en güzel yolu, bardak altlığı ya da duvar süsü olarak kullanmaktır. Ayrıca disketin içini merak edenler, bu disketi artık kullanamayacaklarına göre içini açıp meraklarını tatmin edebilirler. İkinci tür bozukluklar ise kullanıcı hatalarından kaynaklanan bozukluklardır ki, bunlardan disketi formatlayarak rahatlıkla kurtulabilirsiniz. Disket sürücüsünün ışığı yandığında (DFO: için klavye üzerinde bulunan yeşil ışık) disketi çıkarırsanız ya da disket içindeki programlan bilmeden kurcalarsanız, böyle bir hata elde edebilirsiniz.

Formatlama penceresinin ortasında bulunan uzun satırda başlangıçta "EMPTY" yazar ve bu formatlanacak disketin formatlamadan sonra alacağı isimdir. Buraya klik ettikten sonra satırı silin ve istediğiniz herhangi bir isim yazıp (RETURN) tuşuna basın.

Disketin bootblock'unun temizlenmesini ve disketinizin takınca boot etmesini istiyorsanız, en altta bulunan **"INSTALL"** kutusuna da klik etmeniz gereklidir. Bu kutu da **"YERIFY"** ve **"CLEAR"** kutusu gibi basınca içeriye doğru itilen kutulardandır. Bu kutulara ikinci bir klik yapılırsa, yine ilk hallerini alacaklardır.

"CLEAR" ile disketi hızlı bir şekilde formatlayabilirsiniz; fakat disket komple formatlanmaz. Disketin açılmasını sağlayan boot block'u ve disketteki programların isimlerini, yerlerini ve disketin directory'sini saklayan Root block formatlanarak disket boş gösterilir. Bu şekilde formatlanmış bir disketi CLI'da Disk Doctor komutundan geçirdikten sonra içindeki programların % 99'unu kurtarabilirsiniz. "CLEAR" kutusunu seçtiğinizde formatlama işlemi 3-4 saniye sürecektir. Fakat yeni bir disket aldığınızda ve bunu formatlamak istediğinizde, bu disketi komple formatlamanız gereklidir; yoksa diskete herhangi bir dosya kaydetmek istediğinizde bilgisayar size disketin bozuk olduğunu belirtecektir. Nedeni de 0 ile 40. track'lar dışındaki tüm track'ların bilgisayarınızın anlayacağı şekilde düzenlenmemiş olmasıdır.

"ABORT" veya **"CANCEL"** kutusuna klik ederseniz formatlama işlemini terk edersiniz. **"OKAY"** kutusuna iki defa üst üste klik ettiğiniz zaman, formatlama işlemi gerçekleştirilir.

Project menüsünden inceleyeceğimiz bir sonraki komut **"Print Dir"** komutudur. Bu komut sadece yazıcısı olanlar için gereklidir. Bilgisayarınızı resetlerken yazıcınızı da açın. Disk Master'ı yükledikten sonra aktif directory penceresine kâğıda basılmasını istediğiniz directory'i getirip bu komutu seçtiğinizde, directory olduğu gibi yazıcıya basılır. Eğer basım sırasında bir hata oluşursa ya da yazıcıdan hiç cevap alınmıyorsa, bu sistem konfigürasyonu ("System - configuration") ayarındandır. Preferences'i yükleyin ve gerekli yazıcı ayarlamalarını yaptıktan sonra bunu disketinize kaydederek çıkın.

Preferences, Disk Master açılırken disket ikonlarının bulunduğu WorkBench ekranından seçilebilir. Burada gerekli işlemleri yaptıktan sonra, Disk Master ekranına geri dönmek istiyorsanız (Sol Amiga) ve (M) tuşlarına beraber basmanız gereklidir.

"About" seçeneğinin hiçbir fonksiyonu yok sayılabilir. Tek görevi Disk Master ilk açıldığında karşınıza çıkacak olan pencereyi bir daha görmenizi sağlamaktır.

CONFIGURE MENİ):

Project menüsünde başka seçenek kalmadığına göre artık "Configure" menüsüne geçebiliriz.

Set Colors" yardımıyla ekranda bulunan tüm renkleri zevkinize göre ayarlayabilirsiniz. Bu seçenekle ekranın ortasında bir pencere açılacaktır. Burada Deluxe Paint'de olduğu gibi renkleri sürgülerle ayarlayabilirsiniz. Değiştirmek istediğiniz rengi mouse işaretisiyle üzerine geldikten sonra klik ederek seçin. Seçtiğiniz rengin bulunduğu kutunun etrafı beyaz bir çerçeve içine alınacaktır. Üç temel renk olan kırmızı (Red — "R"), yeşil (Green — "G") ve mavi (Blue — "B") miktarlarını sürgülerle ayarladığınızda, seçtiğiniz renk değişecektir. ••CANCEL" kutusu, renkleri ayarlama işleminden önceki konumlarına getirecektir. Pencerenin sol üst köşesindeki ufak kare şeklindeki kutuya klik ederseniz renk ayarlama fonksiyonunu terk edebilirsiniz.

"Resolulion" ile ekranın dikey çözünürlüğünü ayarlayabilirsiniz. Seçeneğin üzerine gelince, hemen sağ tarafta üç seçeneği bulunan bir alt menü açılacaktır. Burada herhangi bir seçeneğin solunda bulunan işaret o an ekranın çözünürlük modunu gösterir. Disk-Master açıldığında bu işaret Lo-Res'in yanındadır. Hi-Res ile ekranda daha çok dosya ya da directory görünmesini sağlayabilirsiniz.

Fakat bu seçenek pek sevilmeyen ve zamanla gözleri bozan ekran titremesine yol açtığından kullanmanızı tavsiye etmem. Çok kaliteli bir Multi-SYNC monitörü ya da iyi bir ekran filtresi olanlar, bu seçeneği kullanabilirler tabii.

"Half-Height" yardımıyla Disk Master-Master ekranı yarı boyuna getirilir. Bu sayede, Disk-Master'ın yanısıra arkada çalışan bir programınız varsa bunun da ekranını rahatlıkla görebilirsiniz.

"Small Font" ekrandaki karakterlerin daha ince ve küçük olmasını sağlar. Bilgisayarını monitörle kullananlar bu modu bir hayli seveceklerdir. TV'de bu karakterler çok kötü okunacağından TV kullananlar bunu normal modda bıraksınlar.

"Auto Dir"e klik ettiğiniz zaman taktığınız bir disketin directory'si otomatik olarak okunur ve ekrandaki aktif directory penceresinde gösterilir. Bu, sizi her seferinde ortada bulunan kutulara klik etme zahmetinden kurtarır.

"Info Copy" yardımıyla bir disketteki dosyaları başka bir diskete kopyalarken, varsa ikonlarını da kopyalar.

"Set Protect'i seçtiğinizde karşınıza bir pencere çıkacaktır. Pencerenin alt yarısında ortada bulunan protect flaglarını ayarlamak suretiyle herhangi bir programın protect flaglarını değiştirebiliriz. Amiga DOS, bilindiği gibi 8 protect flagına izin vermektedir. Bunlar "D-elete", "E-xecutable", "W-rite enable", "R-ead enable", "A-rchieve", "S-cript file", "P-ure file" ve "H-ide" flaglarıdır. Bunlardan sonuncusu Kickstart 1.4 çıktığında kullanılabilecektir. A, S ve P flaglarını da KickStart 1.3 sahipleri kullanabileceklerdir.

Değiştirmek istediğiniz protect flaglarına ait harfin bulunduğu yere gelip mouse işaretçisiyle bunun üzerine klik ederseniz, konumu değişecektir - olan

yerler, oradaki flagın kapalı olduğunu gösterir. Harf olanlar ise, programın o seçeneğe izin verdiğini belirtir.

"Set Pattern" yardımıyla ekranın ortasındaki kolonda "ALL" fonksiyonunu seçtiğinizde tüm programları değil de, ismi sizin belirleyeceğiniz belli bir formada uyuşan programları seçebilirsiniz. "Set Pattern"i seçtiğinizde karşınıza bir pencere çıkacak ve burada seçilecek programların isimlerinde gerekli olan yazım forman belirlenebilecektir. Kullanabileceğiniz yardımcı işaretlerin hepsi CLI'daki pattern'lerle uyumludur. Disk-Master'e fazladan bir * işareti eklenmiştir ve bu işaretin bulunduğu yerden sonrası dikkate alınmamalı anlamına gelir. Format olarak sadece * girerseniz, bu bütün program dosyaları ve directory'lerin seçileceği anlamına gelir.

"Cmd 1" orta kolondaki aynı komutla bağlı olarak çalışır. Kolon üzerindeki komutu sağ mouse tuşuyla değiştirirseniz, yukarıdaki menüde bulunan aynı isimli fonksiyon da değişecektir. Menü fonksiyonunu seçtiğiniz zaman, kolondaki fonksiyonu kendi zevkinize göre tanımlayabilirsiniz. Bunun için o komut, takılı olan disketin C ya da ana directory'sinde olmalıdır. Karşınıza çıkacak pencerede komutu ve gerekliyse buna ait ek bilgileri (opsiyonları) CLI'da yazdığınız biçimde girmelisiniz. (RETURN) tuşuna bastıktan sonra kolondaki fonksiyon da değişecektir. Artık bundan sonra kendi belirlediğiniz komutu istediğiniz gibi kullanabilirsiniz. Komut yerine EXECUTE komutunu vererek bir batch dosya çağırabilirsiniz. Batch dosyalara en basit ve bilinen örnek hemen hemen her diskette bulunan ve S directory'sinde yer alan "startup-sequence" dosyasıdır. Burada çoğumuzun bildiği gibi, bilgisayarın açılışta hangi işlemleri yürüteceği bir yazı dosyası olarak yazılıdır. "Cmd" fonksiyonu yardımıyla, bu şekildeki bir batch dosyasını çağırmak istiyorsanız, komutun yazıldığı yere "EXECUTE" komutunu girdikten sonra, sizin hazırlamış olduğunuz batch dosyasının ismini girmeniz gerekir. Burada dikkat etmeniz gereken en önemli konu, "EXECUTE" komutunun ve hazırladığınız batch dosyasında kullanılmış olan tüm komutların takılı olan disketin C directory'sinde olmaları gerektiğidir.

"Set Device" yardımıyla, orta kolondaki disket sürücü isimlerini değiştirebilirsiniz. Harici bir disket sürücünüz ya da hard-diskiniz varsa, bu fonksiyon size gerekli olacaktır. Disk-Master, takılı disket sürücülerini otomatik olarak tanımadığı için bunu sizin elle yapmanız gereklidir. "Set Device" fonksiyonunu menüden seçtikten sonra, ismini değiştirmek istediğiniz sürücünün kutusuna mouse işaretçisinin sol tuşuyla klik ettikten sonra, açılacak olan penceredeki disket sürücü ismini kendi istediğiniz sürücünün ismi ile değiştirin. Geçerli disket sürücü isimleri aşağıda sıralanmıştır:

DFO:, DF1:, DF2:, DF3:, RAM:, DHO:, DH1:, DH2:, DH3:, JHO:, JH1:, JH2:, RAMBO:, VRAM:

Bunlardan istediğiniz herhangi birini, var olması koşuluyla sürücü ismi olarak girebilirsiniz. Sürücü isminden sonra, isterseniz herhangi bir alt directory ismi de yazarsanız, bunun kutusuna klik ettiğiniz zaman Disk-Master otomatik olarak sizin belirlediğiniz alt directory'e geçecek ve bunun directory'sini ekrana basacaktır.

Sonuncu fonksiyon olan "Save Config" yardımıyla hazırladığınız renkleri, sürücü isimlerini ve ekstra komutları disketin DEVS directory'sine "DISKMASTER.CONFIG" isminde bir dosyanın içine atacaktır. Bu hazırlanan dosya, DiskMaster'ı daha sonra yüklediğinizde otomatik olarak yüklenecek ve DiskMaster daha önceden hazırlamış olduğunuz ayarlamalarla karşınıza çıkacaktır. Bu sayede, tüm ayarlamaları her seferinde yapma gibi zahmet verici bir işten de kurtulmuş olursunuz.

ARCHİVE MENÜ

Son menü, profesyonel Amiga kullanıcıları ve programcıları için gerekli olan ve modem sahiplerinin kullanabileceği fonksiyonların bulunduğu bir menüdür. Sizin için gerekli olmadığından bu menüyü açıklamadan geçeceğim.

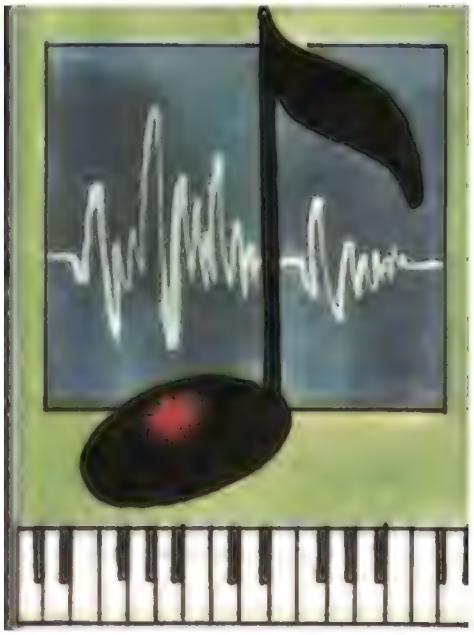
DİĞER ÖZELLİKLER

Ekranda directory pencerelerinin üstündeki menü çubuğunda, o anki disketin ismi yazılıdır. İsmin hemen yanında diskette kalan boş yer byte cinsinden yazılıdır. Ortadaki fonksiyon kolonunun hemen üstünde de hafızada (RAM:) kalan boş yer, yine byte olarak gözükmektedir.

Sağ tuşa bastığınızda, yukarıda menü isimlerinin yanısıra gün, tarih ve saat gözükecektir. Bu bilgiler genelde doğru değildir; çünkü bilgisayarınız saati saymayı bilgisayarı kapadığınızda durduracak ve her seferinde rasgele seçilmiş bir tarih ve saat gösterecektir. Fakat saatli ek hafıza kartı olanlar bunu ayarladıkları takdirde, burada devamlı doğru zamanı görebilirler. Menü çubuğunun en sağında ise kalan hafızanın ne kadarının ek hafıza kartında bulunduğunu gösterir.

Bu kadar açıklamadan sonra herhalde çoğunuz CLI'la çalışmayı bırakacak ve kendisine bir DiskMaster edinecektir.

NOİSETRACKER 1.1



KKRİM ERKAN

Bugüne kadar yapılmış olan müzik programları arasında SoundTracker ve NoiseTracker'ın Amiga'da en yaygın kullanılan programlar olduğu inkar edilemez bir gerçek.

NoiseTracker'i yüklediğinizde karşınıza SoundTraeker'dakine benzer bir ekran çıkacaktır. Buradaki seçenekleri hem mouse ile üzerlerine gelip hem mouse'un sol tuşu yardımıyla, hem de klavyeden çeşitli tuşlara basarak kullanabilirsiniz. Şunu da hemen belirtmek isterim ki, komutların klavyeden verilebilmesi sadece NoiseTracker'e özgü bir özellik. Şimdi tek tek komutları incelemeye başlıyalım.

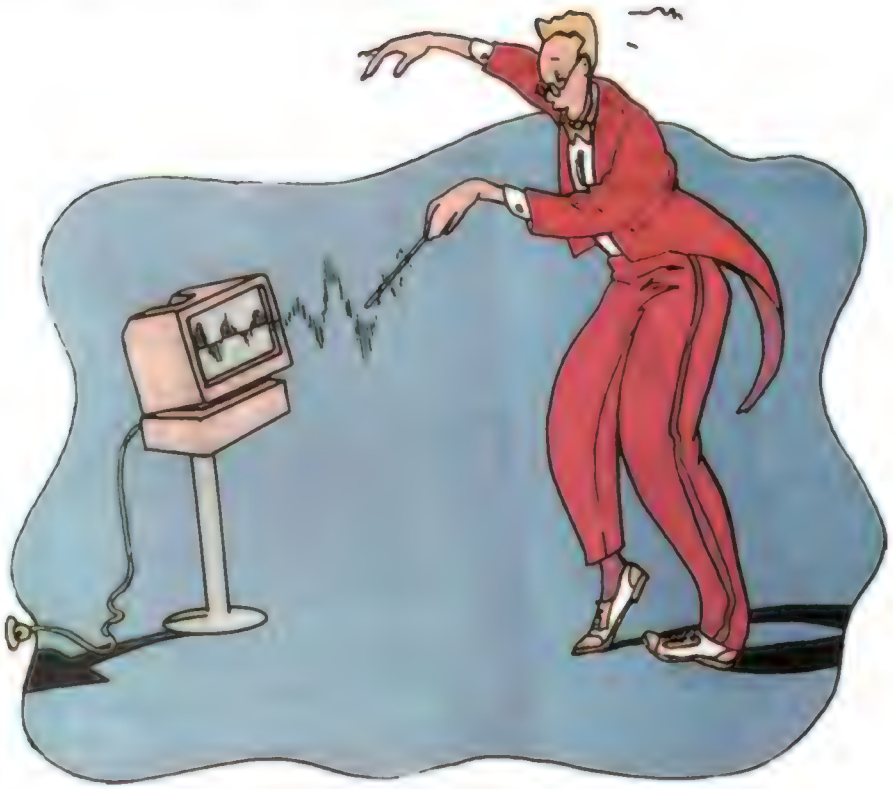
Pset komutunu seçerseniz, ki HELP tuşu da aynı işi görür, müzik aleti seçebilmeniz için bir pencere açılır. Burada Noisetracker'in kullandığı altı disketin içindeki enstrümanların listesini göreceksiniz, listeyi yön tuşları ile inceleyebilirsiniz. Aletleri yüklemek için üzerlerine gelip mouse ile basmanız yeterli. Gördüğünüz gibi alet seçimi bu programda oldukça kolaylaştırılmış, SoundTracker'da müzik aleti seçmek için bütün enstrümanları tek tek geçmek zorundaydınız. Biz tekrar programa dönelim. ST- yazan kutulara basıp elinizdeki enstrüman disketlerinin numaralarını yazarsanız, sizde olmayan disketler listeden çıkar ve böylece müzik aletlerine daha hızlı ulaşabilirsiniz. Buradan çıkmak için ya HELP tuşuna basar ya da mouse ile "Exit" kutusunu kliklersiniz.

Pset'in hemen altındaki Disk operations komutu; disketten şarkı, modüle veya sample (müzik aleti) yüklemenize ve tabii yaptığınız eserleri diskete saklamanıza yarar. Modüle ile şarkının farkı ise, module'ün hem şarkıyı hem de o şarkı da kullanılan aletleri diskete beraber kaydetmesidir. Bu sayede, bir besteyi yüklerken devamlı enstrüman disketlerini değiştirmek /orunda kalmazsınız. Buradaki müzik aleti yükleme seçeneği, normalde programın HELP ile çıkan menüsünde olmayıp sonradan diskete kaydedilmiş aletleri yüklemeye yarar ve tabii bu şekilde kendi yarattığınız enstrümanları da kullanmanız mümkün.

Diğer komutlara gelince: Play (sağ alt tuşu da aynı işi görür) tüm besteyi baştan sona çalar. Pattern (Sağ AMIGA tuşu da kullanılabilir), o anda aşağıda görünen pattem'i (64 satırlık bölüm) devamlı olarak tekrar tekrar çalar. Record (Sağ AMIGA SHIFT), bir kanalda müzik çalarken diğer kanala nota girmeyi sağlar. Fakat bu işi yaparken dikkat etmeni/ gereken bir nokta var, o da kaydınızın pattern'lerin 64'lük bölümüne sığması. Eğer uzunluğu iyi ayarlayamazsanız, ilk yaptığınız kayıtlar silinir. Onun için melodiyi ya/arken bir gözünüz de ekranda olsun. Edit (SPACE)'de kayıt için kullanılır. Fakat bu durumda, notalar ancak si/ tuşlara bastıkça ilerler. Bu, size notaları daha hassas bir şekilde bilgisayara geçme imkanı verir. Space tuşuna ikinci bir basış, edit modundan çıkmanızı sağlar.

Ekranın alt yarısında bulunan dört kolon, Amiga'nın dört kanalını simgeler. Bu kanalları ok tuşları ile seçmeniz mümkün. Bu kanallardan bazılarını kapatmak isterseniz, sağ üst köşedeki voice yazılarını mouse ile klikleyim

Ekranın solundaki göstergelere gelince: Position, şarkının kaçıncı bölümünün çalındığını, Pattern ise kaç numaralı bölümün çalındığını gösterir. Bu size pattern'lerin sıralarını değiştirme'imkanı vermek için yapılmıştır. O an ekrandaki pattern'in numarası ekranın ortasında bulunan sol taraftaki kutuda yazar.



Kaldığımız yerden göstergelere geri dönelim. Length, şarkının uzunluğunu gösterir. Sample, kaçıncı aletin kullanıldığını bize bildirir.

işte NoiseTracker'ın bir yeniliği daha: NoiseTracker'da, müzik aletleri nümerik klavyeden de seçilebilir. Nokta tuşu hariç, bütün tuşlar birden on yediye kadar olan enstrümanları seçer. Bu da size hız kazandırdır.

Biz gene göstergelere geçelim. Volume, aletin ses gücünü gösterir ve maksimum değeri kırkı aşamaz. Length, aletin çıkardığı sesin uzunluğunu verir. Eğer bu sayıyı büyütürseniz arkadan boş byte'ların sevimsiz sesi gelir. Repeat ve Replen, bize müzik aleti üzerinde bazı değişiklikler yapma imkanı vermektedir. Repeat, sesin tekrarına nereden başlanacağını; Replen ise, tekrarın ne kadar süreceğini belirler. İkisinin toplamı, sesin uzunluğunu (Length) aşamaz.

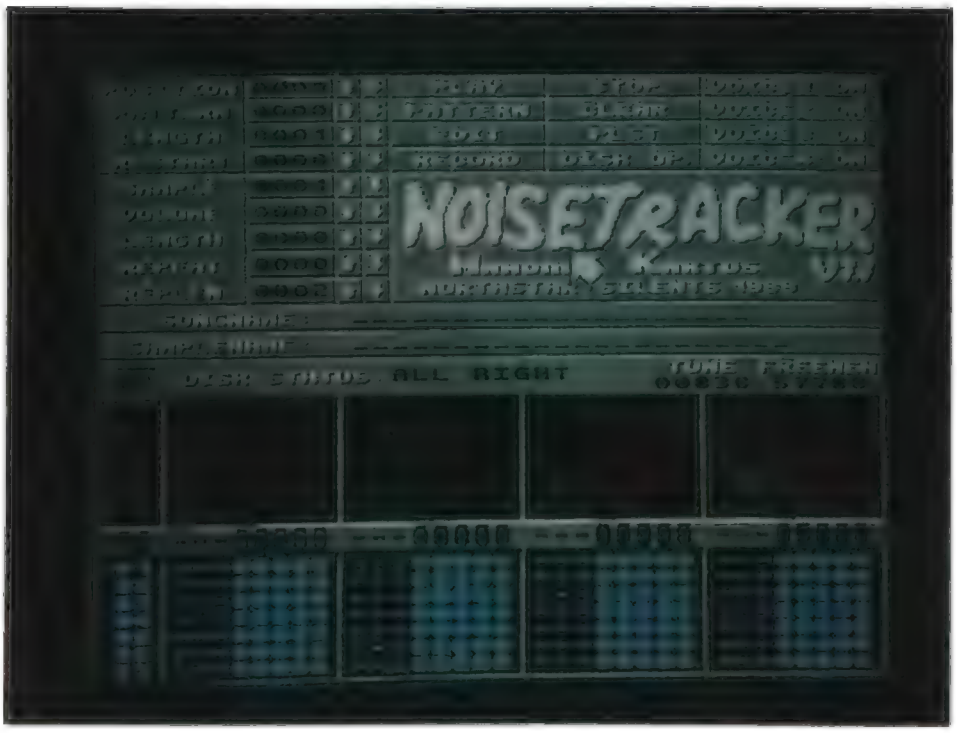
Ayrıca Noisetracker'da sadece tuş takımından girilebilen komutlar da vardır. Bunları da iki bölümde inceleyebilirsiniz. Birinci bölüm, fonksiyon tuşları ve görevleri. F6'dan FlO'a kadar olan tuşlar kursor'u pattern'in değişik yerlerine götürürler. Fİ ve F2, notaları bir oktav yukarı ve aşağı kaydırmaya yarar. F3'e sol shift tuşuyla beraber basarsanız, o sırada dört ok tuşu ile yönetilen küçük kırmızı kutunun üzerinde bulunduğu kanaldaki tüm sesleri silersiniz. F3 ve SHİFT bir kanaldaki sesleri hafızaya almaya, SHİFT ve F4 ise hafızadaki kanalı diğer pattern'lere kopyalamaya yarar. F3, F4 ve F5 tuşlarına Sol Alt ile beraber basarsanız aynı işlemleri pattern'ler üzerinde gerçekleştirirsiniz. DEL komutu ise, yazdığınız yanlış bir notayı silmenize yarar.

Şimdi gelelim ikinci tür emirlere. Bunlar nota gibi kanalların içine yazılırlar. Fakat onların kullanımlarına geçmeden

önce, kanalların yapısına bakmakta fayda var. Kanallarda "—00000" şeklinde sekiz hane bulunur, ilk hane notanın türünü, üçüncü hane notanın hangi oktavdan olduğunu, dördüncü ve beşinci haneler de kaçıncı müzik aleti olduğunu, diğer bir deyişle kaçıncı sample olduğunu gösterir. Son üç sayı yardımı ile de komutlarımızı kanalların içine yazarız. Bu yerler bize aittir. Komutlar sağdan üçüncü haneye yazılır, diğer iki hane de komutun parametreleridir. Bu bilgilerle komutları incelemeye başlayabiliriz. Üçüncü haneye yazılan bir E harfi besteye daha temiz bir ses sağlamak için filtre koyar. Son iki hane boş kalmalıdır. Filtreyi kaldırmak için "E01" yazmanız yeterlidir. "F" şarkının hızını değiştirir ve parametreleri 00 ile 12 arasındadır. Hız sayı küçüldükçe artar (12 en yavaş - 00 en hızlı). Eğer programda hızlara hiç dokunmazsanız hız 06 olarak belirlenir. Üçüncü komutumuz "C" noktanın sesini ayarlar ve alabildiği değerler de 00 ile 40 arasında değişir. 00 sesi tamamen kapar. Diğer komutların aksine, "D" ile beraber hiçbir sayı kullanılmaz. Bilgisayar "D" komutunu gördüğü anda o pattern'i çalmayı bırakır ve bir sonraki pattern'e atlar. "B" komutu da, "D"ninkine benzer bir iş görür. Bu komut, şarkıyı istenilen bir yerine atlatır. Fakat burada atlamasını istediğiniz yerin pozisyonunu kendiniz girersiniz. Pozisyon numaralarını yukardaki Position göstergesinden okuyabilirsiniz. Son olarak da bir-

birleriyle zıt görevleri olan iki komut: "1" ve "2", "1" yanına yazıldığı notanın sesini yukarı, "2"de sesi aşağı kaydırır. Ses kaymasının başarılı olması için, bu komutları ardarda tekrarlamakta yarar var. Bu olayı bir örnekle açıklayalım. Önce uzun sesli bir alet mesela analogstring'i alın sonra astring ile yazdığınız herhangi bir notanın yanma ve onu takip eden birkaç satıra "101" yazın. Sesin nasıl kaydığını göreceksiniz. En sona yazdığımız 1 sayısı sesin kayma derecesini göstermeye yarıyor. Kısaca her satır, bir önceki sesi alıp bir adım daha kaydırıyor.

Evet, NoiseTracker'ın komutları bu kadar artık NoiseTracker'i kullanmayı öğrendiniz. Şimdi sırada, müzik yaparken kullanabileceğiniz bazı ufak kolaylıklar var. Sound sampler olmadan nasıl bazı ilginç sesler üretilebilebileceğine bakalım. Bilgisayara herhangi bir disket koyup Load sample ile disketin içeriğini gördükten sonra, rastgele bir dosyayı müzik aleti olarak alın. Replen'i mümkün olduğu kadar büyütün. Şimdi herhangi bir müzik aletini alın ve onunla bir nota girdikten sonra o pattern'i devamlı dinleyin. Kursor'u da boş bir kanala getirip disketten almış olduğunuz dosya sesini biraz önce müzik aletini çaldığınız notadan çalın, İki aletin sesi benzeşene



kadar Replen'i küçültün, iki ses aynı olduğu zaman, yeni enstrümanınızı akort etmiş olursunuz. Bu yöntem ile çeşitli efektler yaratıp gönül rahatlığı ile kullanabilirsiniz, ilginç efektler yapmanın diğer bir yolu ise, kanalların sadece son iki hanesine rastgele sayılar yazmaktır. Siz de biraz uğraşarak ve yaratıcılığınızı kullanarak daha ilginç yöntemler bulabilirsiniz. Bence NoiseTracker Amiga'da müzikle ilgilenen herkesin sahip olması gereken bir program.

AMIGA ASSEMBLER

ÖMER SİNAN POLAT

68000 KOMUTLARI

Motorola 68000 komutlarının hepsi hafızada ikişer byte yer kaplarlar. Buna ek olarak, çoğunlukla iki byte'dan tutun sekiz byte'a kadar komutların parametreleri olabilir. 68000'in komutları bir hafıza adresindeki sayıyı başka bir hafıza adresine taşımak, bir sayıyı bir registere yüklemek, büyük hafıza bölgelerini başka yerlere taşımak gibi işlemleri yaparlar. Bunlara ek olarak BYTE'ların tüm bitlerini teker teker kullanmak ve basit aritmetik, lojik işlemler yapmak için de özel komutlar bulunur.

Makina dili komutları ile BASIC komutlarını karşılaştırdığımızda ise şöyle bir fark göze çarpıyor. Basic genellikle PRINT, LINE, DRAW gibi ekrana bir şeyler yazmak veya çizdirmek için komutlar içeriyor. Fakat Makina dilinde böyle belli bir işe göre programlanmış komutlar bulunmamaktadır. Bunlar yerine, daha doğrusu bir kısmının yerine, LIBRARY adını verdiğimiz Amiga sistem altrutinlerini kullanıyoruz. Makina dili programımızda kullanmak istediğimiz ve AMIGA LIBRARY (kütüphane)'sinde bulunmayan komutları ile biz kendimiz yazmak zorunda kalıyoruz. Tabii makina dilindeki bu komutlar BASIC'dekiler ile karşılaştırdığımızda çok büyük hız farkları ortaya çıkıyor, örneğin Basic'de yaptığınız program bir çizgi çizene kadar, makina dilindeki aynı program yüzlercesini rahatlıkla çizebilir. Bunun nedeni, BASIC'deki komutların işlevleri bir programa yönelik olmayıp, genel olarak bütün kullanımlara ayak uydurabilmesidir. Fakat makina dilinde biz, yazdığımız rutinleri sadece o program için yazacağız. Ve bilgisayar bunları hiçbir yorumlayıcıdan geçirmeyeceği için süratle çalışacaktır.

Makina dilindeki programlarımızda tabii ki 68000 haricindeki diğer ciplerin (grafik ve müzik için) kontrol registerlerine de erişeceğiz. Amiga'nın ROM (Read Only Memory - Sadece okuyabileceğimiz hafıza adresleri)'unda grafik işlemlerine yön veren FAT AGNUS cipinin registerlerine erişip istediğimiz grafikleri ekrana getireceğiz, çizgiler çizip, daireler, kareler yapıp, onların renklerini değiştireceğiz. Aynı şekilde Amiga'nın seslerini yaratan PAULA cipi registerlerine erişerek AMIGA'da mevcut 4 ses kanalını kontrol edeceğiz. İlk başta bu anlattıklarımız sizin için dağlar kadar yüksek gözükse de, bunların altında mükemmel bir basitlik yatmaktadır. Ve tam bir mantık. Makina dili programcısı mükemmel bir mantık anlayışı ve sabır sahibi olmalıdır. Tabii bu mükemmel ciplere söz geçirmek için ilk önce 68000 Makina Dili komutlarını öğrenmemiz gerekiyor.

68000'in komutlarını öğrenirken, her komutun genel olarak ne işe yaradığını anlatıp, ardından o komutun parametrelerini teker teker göreceğiz. Ve komutların parametrelerinin kullanımlarını daha da iyi anlamamız için hepsine uygulamalı birer örnek vereceğiz. Tabii zamanla, komutlarını öğrendikçe örnekler gelişip kısa rutinler ve daha da ilerledikçe kısa programlar haline dönüşeceklerdir.

Komutları öğrenirken, işlevlerini ilk okumada anlamayabilirsiniz. Böyle durumlarda verilen örnekleri ve yazıyı bir defa daha, yine olmazsa bir kez daha, yani anlayıncaya kadar okumanızı tavsiye ederim. Çünkü anlayamadığınız bir kısmı geçerseniz, daha sonraki örnek ve uygulamalarda birçok olayı kavrayamayabilirsiniz.

Şimdi komutların açıklamalarına geçelim, ilk olarak;

MOVE KOMUTU

Makina dilinde en çok kullanacağımız komutlardan birisidir. Görevini birkaç madde ile sıralayabiliriz.

A- Bir hafıza adresindeki sayıyı bir registere yüklemek

B- Bir hafıza adresindeki sayıyı başka bir hafıza adresine yüklemek

C- Bir registerdeki sayıyı bir hafıza adresine göndermek

D- Bir registerdeki sayıyı başka bir registere yüklemek

E- Bir adres registerindeki sayıyı Stack register, Program Counter'e göndermek

MOVE komutu yapı bakımından 6502 işlemcideki LDA ve STA Komutlarına benzemektedir. Tabii MOVE kendi başına bu iki komutun yaptığı işi tek başına ve 4 katı büyüklükte yapabilmektedir.

Şimdi MOVE komutunun en çok kullanım moduna bir örnek verelim, örneğin 240 sayısını 327680 nolu hafıza adresine atamak istiyoruz. Bu işlem, BASIC'de POKE 240, 327680 ile yapılabilir. Aynı işlemi makina dilinde MOVE.B #$F0, $50000 ile yapabiliriz. Burada $F0 onaltılık sistemdedir ve onluk sayı sistemindeki 240 sayısını temsil ediyor. Aynı şekilde 327680 sayısı da, onaltılık sistemde $50000'e karşılık geliyor ve sayının konacak hafıza adresini gösteriyor. £ $F0'ın başındaki # işareti ise virgülden önceki sayının atanacak salt sayı olduğunu belirler. Eğer bu işareti koymasaydık (MOVE.B $F0, $50000 gibi) komutun parametresi tamamen değişecekti ve $F0 sayısı sayı olmaktan çıkıp bir hafıza adresini temsil edecekti ve bilgisayarda verdiğimiz komuta uyarak $F0 hafıza adresindeki sayıyı alıp $50000 hafıza adresine gönderecekti.

örnekte MOVE komutunun hemen arkasındaki .B ibaresi ise, komutun BYTE modunda kullanılacağını belirler. Bundan başka .W ve .L olarak da kullanım modları mevcuttur. Bunların yardımı ile iki byte (WORD veya .W) ve dört byte (LONGWORD veya .L)'a aynı anda MOVE komutu ile kumanda edebiliriz, örneğin az önceki kullanımı MOVE.W $F0, $50000 olarak değiştirdiğimizde komut iki byte kullanımına geçiyor. Yani $F0'ı WORD olarak (iki byte = $00F0) olarak $00'ı $50000'e ve $F0'ı $50001'e göndermiş oluyoruz. Bu WORD kullanımını MOVE.W#$00F0, $50000 olarak yazarak daha açıklayıcı ifade etmiş oluruz, önemsiz gibi görünen bu iki sıfırın ileride programlamada çok büyük göz yanılmalarına neden olduğunu söyleyebilirim.

Örneğimizi MOVE.L # S102004F0, S50000 olarak değiştirdiğimizde ise, adresleme şöyle olur: $10 sayısı $50000'e, $20 sayısı $50001 'e $04 sayısı $50002 ve $F0 ise $50003'e gider. Böylece 32 bit uzunluğundaki veriyi (1 LONGWORD = BYTE = 32 BİT) tek defada bir hafıza adresine göndermiş oluruz. Görüldüğü gibi AMIGA Makina Dilinde milyarlar ile ifade edilen sayıları depolamak veya başka bir yere göndermek son derece kolay.

Makina dili programımızda kullanmadığımız, fakat daha sonra kullanacağımız bir sayıyı MOVE komutu ile hafızada kendimiz için müsait gördüğümüz herhangi bir hafıza bölgesine saklayabiliriz. Yukarıda son kullandığımız örnekte olduğu gibi. Tabii bu komutun icrasından sonra, dört byte'dan oluşan veri S50000'den $50003'e kadar olan bölgede kendi halinde durur ve bilgisayar için hiçbir anlam ifade etmez. Ta ki biz onu oradan alıp yeniden kullanıncaya kadar.

MOVE komutu ile bir hafıza adresindeki sayıyı, başka bir hafıza bölgesine göndermek için komutun parametreleri şöyle olması gerekir: (MOVE.L $50000, S60000). Burada bilgisayara $50000'deki dört byte'ı alıp, $60000'den itibaren dört byte'a kopyala komutunu veriyoruz. Aynı şekilde LONGWORD olarak kullandığımız bu modu BYTE veya WORD I olarak da tek veya çift byte içinde uygulayabiliriz. Mod BYTE olduğu zaman (MOVE.B $50000, $60000)'de sadece S50000'deki sayıyı al ve $60000'e yerleştir demek oluyor. WORD'da ise $50000 ve $50001 'deki iki sayıyı al ve $60000 ve S60001'e yerleştir.

MOVE komutu hafıza adresindeki sayıyı bir data veya adres registerine göndermek için de kullanabiliriz. Örneğin; MOVE.B $5000, DO komutu ile, $50000'deki bir byte'ı DO data registerine atamış oluruz. MOVE.B $50000, AO ile $50000'deki bir byte'ı bu sefer bir adres registerine göndermiş oluruz. Aynı şekilde D0'den D7'ye kadar olan bütün data registerlerini ve A0'dan A6'ya kadar olan bütün adres registerlerini MOVE komutu ile kullanabiliriz.

MOVE komutunun bir başka kullanım modu ise, bir sayıyı bir adres veya data registerine göndermektir. MOVE.L # $070000, D0 ile $070000 sayısını D0 data registerine ve MOVE.L # $070000, A0 ile aynı sayıyı A0 adres registerine göndeririz.

Programımız içinde belli bir döngüde veya bir rutinde çok kullanılan bir adresi, adres registeri üzerinden kullanmak hız ve anlaşırlık bakımından çok büyük kolaylıklar sağlayacaktır. Şimdi bunu ayrıntılı bir örnek ile daha iyi açıklayalım.

```
050000:207C0007 0000:MOVE.L#$0000,A0
050006:203C0000 0032:MOVE.L#$32,D0
05000C:2080          :MOVE.LD0,(A0)
05000E:2210          :MOVE.L(A0),D1
050010:23C1 0006 0000:MOVE.LDİ,$60000
```

işte bu beş satırlık makina dili programında hemen hemen bütün MOVE parametrelerini kullandık.

Birinci satırdaki komutta $70000 sayısını A0 adres registerine atadık.

İkinci komutta $32 sayısını D0 data registerine atadık.

Üçüncü komutta ise D0'daki sayıyı (kullanıma dikkat) A0 adres registerinin gösterdiği hafıza adresine gönderdik ($70000). Burada parantez içindeki adres registeri, sayının gidecek olan hafıza bölgesini temsil ediyor. Daha açıklayıcı olarak özetlersek: *adres registerlerini kullanırken parantez içinde yazarsak, işlem adres registerinde bulunan adres rakamı ifadesine değil, adres registerinde bulunan adresin gösterdiği hafıza adresine yapılır.*

Dördüncü komut da bu sefer AO'm ($70000) gösterdiği hafıza adresindeki sayıyı D1'e atıyoruz. Nihayet beşinci komutta ise Dl'deki sayıyı $60000'e gönderiyoruz.

Komutların başlarındaki sayıların ilk kolonda bulunanları bu beş satırlık makina dili programın yerleştiği hafıza adreslerini, ikinci kolondaki sayılar ise aynı kolondaki makina dili komutunun sayı olarak karşılığı ve ondan sonra gelen kolonlardaki sayılar ise aynı komutların parametrelerinin datalarını içeriyor.

Görüldüğü gibi sayıları ve adresleri, MOVE komutundan kullanırken adres ve data registerlerinden kullanmak çok daha az yer kaplıyor (3. ve 4. satırdaki gibi). Tabii bir o kadar da program hızlanmış oluyor.

Move komutunun yukarıdaki kullanımlarından başka birkaç kullanım modu daha var. Bunları da sırası geldikçe bol bol örneklerle açıklayacağız. Başlangıç olarak bunları bilmeniz yeterli.

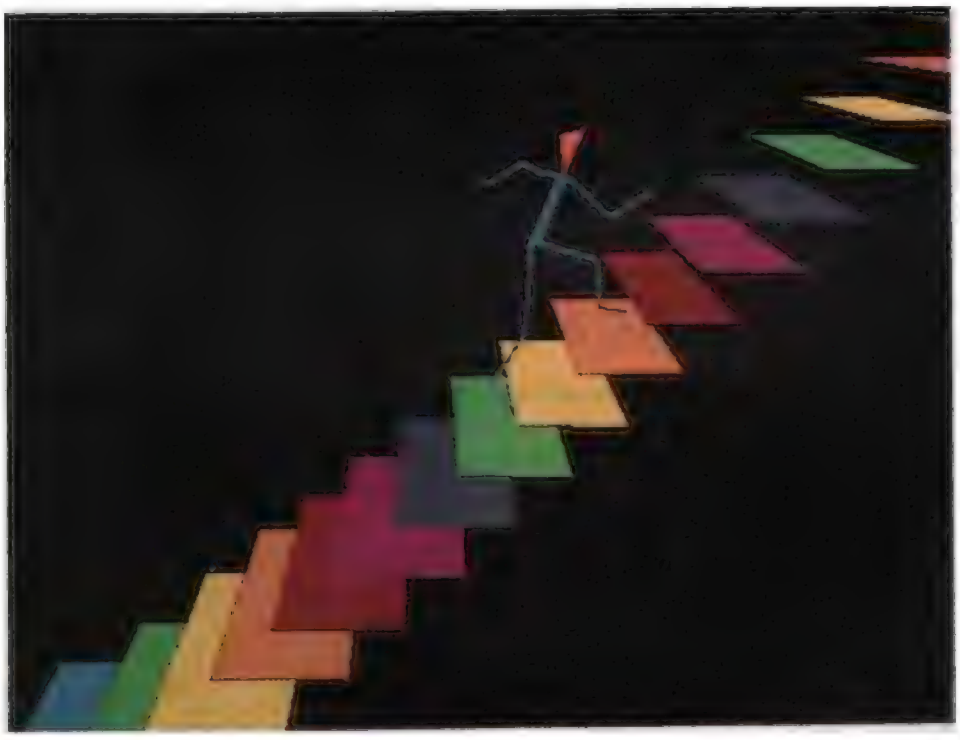
Bu arada bundan sonra vereceğimiz örnekleri Amiga'da hızı ve kolaylığı bakımından iki monitör ve Assembler derleyicisinde uygulayacağız.

1. C-MONITOR : Amiga'nın ilk monitör programlarından biridir ve CLI üzerinden çalıştığı için kullanımı son derece rahattır. Basit tek harfli komutlar yardımı ile AMIGA'nm hafıza adreslerine ve sistem rutinlerine en süratli şekilde ulaşıp, istediğimiz makina dili programını rahatlıkla kurcalayabiliriz (DEBUG).

2. SEKA ASSEMBLER : Amiga'da Assembler program yazımı için yine en uygun ve hızlı program olarak Seka Assembler gösterilmektedir. Özellikle yeni başlayanlar için kullanımı çok rahat olan bu derleyiciyi, verdiğimiz bütün örnekleri girip, ardından sonucunu görmek için kullanacağız.

Şimdi yazımızın bundan sonraki kısmına, bu iki program ile beraber devam etmemiz gerekeceğinden en kısa zamanda eşden dostdan bunları edinmeye bakın.

Gelecek sayıda görüşmek üzere, başarılar.



AMİGA BASIC ~2~

İlk sayımızdaki Amiga BASIC yazısı ile Basic ile tanıştınız değil mi? Bu sayıda, aynı örnek ile birazcık oynayacak ve BASIC ile ilgili anlatımlarımızı sürdüreceğiz.

LİSTE PENCERESİNDE NASIL HAREKET EDİLİR?

Liste penceresinde satırlar arasında yukarı ve aşağı hareket etmek için, klavyede bulunan yukarı ve aşağı ok tuşları, kursor'u aynı satırda sağa ve sola hareket ettirmek için ise sağa ve sola ok tuşları kullanılır.

Program listesini pencere pencere yukarı kaydırmak için SHIFT ve yukarı ok tuşuna birlikte basmak gerekir. Listeyi aşağı kaydırmak için ise SHIFT ve aşağı ok tuşları kullanılır.

Program listesinin ilk satırına gitmek için ALT ve yukarı ok tuşları, son satırına gitmek için ise ALT ve aşağı ok tuşları birlikte kullanılır.

Kursor'u bir satırın sağ kenarına yani satırın başına yerleştirmek için ALT ve sağ ok tuşu; sol kenara yani satırın sonuna getirmek için ise ALT ve sol ok tuşu kullanılır.

SHIFT tuşu ile sağ ve sol ok tuşlarına basmak, bir program satırında sağ ve sol kenara doğru °7o 75 kayma sağlar.

BİR AMİGA BASIC PROGRAMINI EDİTLEME:

Amiga BASIC liste penceresinde bir programı editlemek yani düzenleme ve düzeltme yapmak, aynen bir kelime işlem programında olduğu gibidir. Bu tür programlardan tanıdığınız Cut, Copy ve Paste gibi komutlar, Amiga BASIC'te Edit menü başlı altında sıralanmıştır.

Bir program satırında araya yeni yazı sokmak için, önce seçim düğmesi istenen yerde kliklenerek kursor yerleştirilir. Sonra da yeni yazının karakterleri girilir.

Satırdan bir karakteri ya da bir karakter grubunu silmek için yine kursor karakterlerin silineceği yere yerleştirildikten sonra; BACKSPACE tuşu ile kursor'un solundan bir karakter, DEL tuşu ile de kursor'un sağındaki bir karakter silinebilir.

Bir kelimeyi seçmek için, işaretçi kelimenin üzerine getirilerek mouse'un seçim düğmesi ile iki kez klik yapılır. Bu işlem yapıldığında, kelime seçildiğini belirten portakal rengi bir çubuk ile kaplanır.

Geniş bir proram parçasını seçmek için kullanılabilecek iki yol vardır. Birinci yol, kursor seçilecek kısmın başına yerleştirildikten sonra bölüm sonunda SHIFT tuşunu basılı tutarak seçim düğmesi ile klik yapmaktır. İkinci yol ise, bölümün başında seçim düğmesi ile klik yapmak ve düğmeyi bırakmadan mouse'u çekerek İstenen yere kadar işaretlemektir, îstenen bölümün sonuna gelindiğinde seçim düğmesi bırakılır. Seçilmiş bu blok artık kelime işlem programlarında olduğu gibi, Amiga BASIC'te de Cut ya da Copy işlemlerine tabi tutulabilir. Liste penceresini genişletmek isterseniz, bu işlemi herhangi bir Workbench penceresini genişletir gibi yapabilirsiniz.

PICTURE PROGRAMININ SATIR SATIR AÇIKLAMASI:

Picture program satırlarında değişiklik yapmadan önce istersiniz program akışını satır satır inceleyelim. Bu sayede yapılacak değişikliklerin daha rahat anlaşılacağından eminiz.

[A] BASIC tamsayılar için P ile Z arasında bir harf ile başlayan değişken isimlerini kabul edecektir.
[B] 2500 eleman boyutunda bir dizi yaratır.
[C] Çıktı penceresini siler.
[D] (0,0) ve (120,120) noktaları ile tanımlanmış bir dikdörtgen çizer ve içini doldurur.
[El ASPECT değişkenine 0.1 değerini yerleştirir.
[F] ASPECT 20 olduğu sürece aşağıdaki işlemleri yapar.
[G] Merkezi (60, 60), yarıçapı 55, rengi 0 (mavi) ve elips parametresi = ASPECT olan bir elips çizer.
[H] ASPECT değerini artırır.
[I] ASPECT = 20 olduğunda döngüden çıkar.
[J] Pencerenin bu kısmının içeriğini P dizisine kopyalar.
[K] Mouse durumunu kontrol eden CheckMouse adlı bir rutin başlar.
[Ll Mouse'un seçim düğmesine basılana kadar bekler.
[M] Mouse X yönünde en az 3 nokta hareket etmişse, program MovePicture'a dallanır.
[N] Mouse Y yönünde en az 4 nokta hareket etmişse, program CheckMouse'a dallanır.
[O] MovePicture adlı rutini başlatır ve P dizisine saklanmış resmi hareket ettirir.
[Pl Resmi eski yerleşiminden siler.
[Q] Mouse'un yeni koordinatlarını X ve Y'ye yerleştirir.
[R] Resmi yeni X ve Y yerleşimine P dizisine kopyalar.
[S] CheckMouse rutinine geri döner.

PROGRAMA YENİ BİR SATIR EKLEMEK:

Programa satırları arasına, ekrana ikinci bir elips çizdiren komut ekleyelim. Bu elipsin merkezi 200,60 ve yapıçapı yine 55 olsun. İkinci elips resminin mavi değil de portakal rengi çizilmesini sağlayalım.

Yeni satırı, ilk elips çizdirme satın olan KUTUl'deki [G] satırı altına yazacağız. Bunun için önce CIRCLE komutunun bulunduğu satırın sonuna kursor'u yerleştirerek RETURN tuşuna basalım. Bu işlem, satırın altında boş bir satır açacak ve kursor'u buraya yerleştirecektir. Şimdi bu satıra yeni komutumuzu girebiliriz:

• CIRCLE (200,60), 55,3,,,ASPECT

Bu komutu girdikten sonra programı çalıştırırsanız, eklediğiniz komutun yarattığı değişikliği göreceksiniz.

BİR PROGRAM SATIRINI DEĞİŞTİRME:

KUTUl'de [J] harfi ile etiketlenmiş GET yönergisini ilave ettiğimiz satırla bağlantılı olarak değiştirelim. Komut satırının tamamını seçelim ve Edit menüden "Cut" komutunu seçerek satırı silelim. Bu işlemi yaptığımızda satırdaki komut silinir, ancak ilgili satır boş kalır. Bu boş satıra yönergeyi yeni şekliyle girelim:

GET (0,0)—(327,127),P

Bu yeni GET yönergesi ile mouse kliklendiğinde hareket edecek alan arttırılmış olur.

Şimdi de 2500 elemanlık P dizisini 6000'e çıkartalım. Kursor'u boyutun tanımlandığı [B] satırındaki 2500 sayısına yerleştirdikten sonra istediğiniz şekilde silerek yerine 6000 yazın. Artık iki şekil mouse'u kliklediğinizde ya da çektiğinizde birlikte hareket edeceklerdir.

RENK DEĞİŞTİRMEK:

Biliyorsunuz programın çizdiği ilk elips mavi zemin üzerine beyaz bir dikdörtgen çizildikten sonra, buraya beyaz olarak yerleştiriliyordu. Gelin bunu ters çevirelim:

önce kursor'u LINE yönergesindeki BF'nin sonuna yerleştirerek F harfini silelim.

ilk elipsi çizen CIRCLE komutunda [G] 0 olarak verilen renk numarasını 1 olarak değiştirelim.

Şimdi programı çalıştırdığınızda yeni program sonucunu göreceksiniz.

PROGRAMIN KAYDEDİLMESİ:

Programda yapacağımız değişiklikler bu kadar. Artık programı yeni şekliyle disketinize kaydetmelisiniz. Diskete kayıt için kullanılacak iki seçenek var: Her ikisi de Project menü altında bulunan Save ve Save As seçenekleri. Save programı yüklendiği isimle ve onun üzerine kaydeder. Yani eski program kaybolur, onun yerine yeni program yerleşir. Save As seçeneği ise, yeni bir isimle programı kaydetmek için kullanılır. Orjinal programa zarar vermemek için, siz de Save As seçeneğini kullanarak programınızı yeni bir isimle kaydetmelisiniz.

Bunun için:

Project menüden "Save As" kalemini seçin. Ekrana program ismini gireceğiniz bir istek penceresi gelir. Pencerenin isim girilecek bölümünde programın orjinal ismi yazılıdır.

isim kutusunu klikleyerek kursor'u yerleştirin ve ismin sonuna 1 ekleyin. Yeni program isminiz Basicdemos/picture 1 olacaktır.

RETURN tuşuna basarak ya da OK kutusunu klikleyerek programın diskete kaydedilmesini sağlayın.

AMIGA BASK

Amiga BASIC başlık çubuğunda sıralanan 4 menü başlığı vardır: Project, Edit, Run, Windows, Menü seçeneklerinin klavye karşılıkları varsa komutun yanında belirtilmiştir. Şimdi bu menü seçeneklerinin ne işe yaradığını kısaca açıklayalım:

PROJECT MENÜ:

Program dosyaları ile ilgili işlemlerde kullanılan 5 seçeneğe sahiptir.

NEW: Amiga BASIC'e yeni bir program girişine hazır olmasını bildirir. O anda mevcut program listesini ekrandan ve bellekten siler. Çıktı penceresinden doğrudan modda yazılan NEW komutu ile aynıdır.

ÖPEN: Diskette mevcut bir programı çağırmak için kullanılır.

SA VE: Programı o anki ismiyle diskete kaydeder.

S A VE AS: SAVE ile aynı işleve sahiptir. Sadece program ismini değiştirmenize olanak sağlar.

QUIT: Amiga BASIC'e Workbench'e dönmesini bildirir. Çıktı penceresinden doğrudan modda yazılan SYSTEM komutu ile aynı işleve sahiptir.

EDİT MENÜ:

Edit menü program girişi ve editlemede kullanılacak 3 seçeneğe sahiptir. Bu seçenekler sadece liste penceresinde kullanılırlar.

CUT: Seçilen yazı parçasını liste penceresinden siler ve clipboard'a yerleştirir. Aynı işlem klavyeden Amiga-X tuşları ile yapılabilir.

COPY: Seçilen yazı parçasını liste penceresinden silmeksizin clipboard'a yerleştirir. Aynı işlem klavyeden Amiga-C tuşları ile yapılabilir.

PASTE: Clipboard'un içeriğindekiler ile o anda seçili olan kısmı değiştirir. Seçili bir şey yoksa, clipboard'un içindekiler kursor'un sağından itibaren yazının arasına sokulur. Aynı işlem klavyeden Amiga-P tuşları ile yapılabilir.

RUN MENÜ:

Programın çalışmasının kontrolunda kullanılan 6 komuta sahiptir.

START: Bellek ve ekranda yüklü bulunan programı çalıştırır. Çıktı penceresinde doğrudan modda RUN Yazmak veya Amiga-R tuşlarına basmak da aynı işi yapar.

STOP: Programın çalışmasını keser. Çıktı penceresinde doğrudan modda STOP Yazmak, Amiga-nokta veya CTRL-C tuşlarına basmak da aynı işi yapar.

CONTINUE: Tamamen ya da geçici olarak durdurulan (pause) bir programı çalıştırır. Doğrudan modda CONT komutu verilerek de aynı işlem yaptırılabilir. Bu menü seçeneği yalnız aktif olarak durdurulmuş ve devamı mümkün olan hallerde çalışır. Program bir hata nedeniyle durmuşsa ve bu arada programda bir değişiklik yapıldıysa, program "Can't continue" (Devam edemez) mesajı verir.

SUSPEND: Programı herhangi bir tuşa ya da Amiga-S tuşlarına basılana kadar geçici bir süre durdurur. Amiga-S ya da CTRL-S tuşlarına basmak da aynı işi yapar. Suspend, bir programın çalışması esnasında da mümkündür.

TRACE ON/OFF: Hata ayıklama işlemi için izleme olanağını açmak ya da kapatmak için kullanılır. Tracing (izleme) açık (ON) olduğunda liste penceresinde çalışan her komut sırayla dikdörtgen içine alınarak işaretlenir. Bu olanak, bir hata ortaya çıktığında programın nerede takıldığını anlamanıza yardımcı olur. Trace off yapıldığında, izleme işlemi durdurulmuş olur. Çıktı penceresinde doğrudan modda Trace On seçmek yerine TRON, Trace Off seçmek yerine de TROFF yönergeleri verilebilir.

STEP: Programı bir anda bir adım olarak çalıştırır. Eğer bir program çalıştırılmış ve durdurulmuşsa; Step, STOP yönergesini takip eden ilk yönergeyi çalıştırır ve doğrudan moda geri döner. Eğer satırda birden fazla yönerge varsa, her yönergeyi tek tek çalıştırır ve durur. Step'i klavyeden Amiga-T tuşları ile de çalıştırılabilirsiniz. Liste penceresi görüntüde ise, çalışmakta olan yönergenin çevresi içi boş bir dikdörtgen ile çevrilerek belirtilir. Bu komut size bir programı adım adım izleyebilme şansını verir.

WINDOWS MENÜ:

Amiga BASIC ekranında pencereleri açmak için kullanılan iki seçeneği vardır.

SHOIVLIST: O anki programın liste penceresini açar. Liste penceresi açıksa fakat çıktı penceresi tarafından kapatılmış durumda ise, Show List komutu bu pencereyi öne alır. Menüden seçmek yerine Amiga-L tuşlarına basmak ya da doğrudan moddan LIST komutunu vermek yoluyla da liste penceresinin görüntülenmesi sağlanabilir.

SHOW OUTPUT: Çıktı penceresini açar. Liste penceresinin çıktı penceresinin önünde olduğu durumda, çıktı penceresini klikleyerek öne alabilirsiniz.

AMİGA BASICIN İŞLETİM KURALLARI:

Şu ana kadar Amiga Basic'in yüklenmesi, program dosyaların çağrılması, editlenmesi ve kaydedilmesi işlemlerini örneklerle gördük. Bu bölümde de bu işlemleri kuralları ile sınırlayalım:

Amiga Basic "i Çalıştırma

Bu işlem için iki yol var:

• Workbench'ten Amiga Basic ikonunu açmak.

• CLI ekranında,

1 > AmigaBasic

yazarak RETURN tuşuna basmak.

• Workbench'te herhangi bir Amiga Basic programının ikonunu çift klik yaparak yüklemek. Bu işlem yalnızca Amiga Basic'i açmakla kalmaz, aynı zamanda seçtiğiniz programı da yükler ve çalıştırır.

Amiga Basic'ten Çıkmak ve Workbench'e Dönüş

Bu işlem için de aşağıdaki iki yoldan biri kullanılabilir:

• Menü çubuğundaki Project menü başlığı altındaki "Quit" komutunu seçmek.

• Çıktı penceresine

system

yazıp RETURN tuşuna basmak ya da bir Amiga Basic program içine SYSTEM komutunu yerleştirmek.

Amiga Basic'te Yazılmış Bir Program Dosyasını Yüklemek:

Mevcut bir Amiga Basic programını çalıştırmak için, önce bu programın belleğe yüklenmesi gerektiğini biliyorsunuz. Programın belleğe yüklenmesi için birçok yol var:

• Workbench'te iken Amiga Basic program ikonuna mouse'un seçim düğmesi ile çift klik yapmak.

• Amiga Basic açılmış ise, Project menüden "Open" komutunu seçerek çıkan istek penceresine programın ismini girmek ve RETURN tuşuna basarak ya da OK kutusunu klikleyerek işlemi onaylamak.

• Amiga Basic açılmış ise, çıktı penceresinden,

LOAD "program adı"

ya da

RUN "program adı"

komutlarından birini vererek RETURN tuşuna basmak.

• Bir Amiga Basic program halihazırda yüklü ise, bir başka programı yüklemek ve çalıştırmak için CHANGE yönergesi kullanılabilir.

Bir Amiga Basic Programı Kaydetmek:

Yeni bir Amiga Basic programı kaydetmek için ya Project menüdeki "Save As" seçeneği kullanılır ya da çıktı penceresinden SAVE yönergesi verilir. Daha önce yazılarak kaydedilmiş bir programı değiştirerek tekrar kaydetmek için ise; yine çıktı penceresinden SAVE yönergesi verilebileceği gibi, Project menüden "Save" seçeneği kullanılabilir.

Amiga Basic normalde tüm programlan sıkıştırarak kaydeder. Bir programın bozulmasını önlemek için korumalı ya da bir kelime işlem programından okunabilmesi veya MERGE komutu ile kullanılabilmesi için ASCII kodları ile kaydetmek isterseniz, programı gereken opsiyonları belirterek çıktı penceresinden vereceğiniz SAVE komutu ile kaydetmelisiniz. Kullanılabilecek opsiyonlar ve anlamları komut açıklamalarında verilecektir. ASCII kodlan ile kaydedilmiş bir dosyayı sonradan sıkıştırılmış bir dosya haline çevirmek için, herhangi bir opsiyon kullanmaksızın sadece SAVE komutunu vermelisiniz.

AMİGA BASICIN İŞLETİM MODLARI:

Amiga Basic'i açtığınızda, çıktı penceresi BASIC ismi ile komut kabulüne hazır olarak görüntülenir. Bu noktada Amiga Basic'in üç modundan birini kullanabilirsiniz: doğrudan mod, edit modu ve program çalıştırma modu.

Doğrudan Mod: Bu modda Amiga Basic komutları bellekte saklanmaz, çıktı penceresine girildiklerinde derhal yerine getirilirler. Gereken matematiksel veya mantıksal işlemlerin sonuçları doğrudan buradan alınabilir. Bu mod özellikle hata ayıklama işlemleri için çok faydalıdır.

Program Çalıştırma Modu: Bir program çalıştırıldığında, Amiga Basic bu moda geçer. Program çalıştığı sürece doğrudan moddan bir komut veremez ve liste penceresinde herhangi bir değişiklik yapamazsınız.

Edit Modu: Liste penceresindeki çalışmalarınız sırasında içinde bulunduğunuz moddur. Burada verilen komutlar program çalıştırılmadıkça yerine getirilmez.

DOSYALAR VE CİHAZLAR İLE ÇALIŞMA:

GENEL GİRİŞ/ÇIKIŞ CİHAZLARI

Bu bölümde sisteme bilgi giriş ve çıkısının nasıl yapıldığını Amiga Basic'in dosya ve cihazları nasıl kullandığını inceleyeceğiz. Bunun dışında dosyaların yönetimi ve Amiga Basic ile kelime işlem programları arasında data transferi konularına da açıklık getirmeye çalışacağız.

Amiga Basic, bilgisayarların genel kullanımındaki standart giriş/çıkış cihazlarını destekler. Bunun anlamı, bu tür cihazlara bir disket dosyasına erişilmiş gibi erişebildiğidir. Desteklenen bu cihazlar şunlardır:

SCRN: Dosyalar çıkış için ekran cihazına açılabilir. Tüm dataların hedefi olan bu cihaz da o anki aktif penceredir.

KYBD: Dosyalar giriş için klavye cihazına açılabilir. Dosyaya girecek tüm datalar Amiga klavyesinden okunur.

LPT1: Dosyalar çıkış için printer cihazına açılabilir. (Bu, PRT: cihazı ile aynıdır.) Tüm datalar LPT1: olarak açılan satır yazıcısına (üne printer) gönderilir.

LPT1:, bir Microsoft cihaz ismidir. Bu yolla farklı bilgisayarlar arasında standardi/asyon sağlanmıştır.

Cihaz LPT1:BIN belirtilmişse, Amiga Basic satır yazıcısına binary (ikili) çıkt: gönderir. Binary opsiyonu, tablan boşluklar içine yaymaz ve printer genişliği aşıldığında Return kovmaya zorlamaz.

COM1: Dosyalar giriş ya da çıkış için bu cihaza açılabilir. Bu, Amiga'nın seri portundan iletişim kurulan bir cihazdır. Amiga Basic, aşağıdaki parametreleri "COM1:" dosya adının parçaları olarak tanır:

COM 1 :[baud-rate|,[parity],[data-bits].[stop-bits]]|

Buradaki değerler iletişim kurulan seri cihazın el kitabında da belirtilir.

haud rate: Amiga iletişim hızıdır. Burada belirtilen hız, Preferences bölümün de verilen değere göre öncelikli duruma geçer, yani bu değer kullanılır. Baud rate şu değerlerden biri olabilir: 110, 150. 300. 600, 1200. 1S00. 2400, 3600, 4800, 9600 veya 19200.

paritv: Oluşabilecek iletim hataları için bir tekniktir. Tanımlı değer E'dir. Parametrenin değeri O (Odd = Tek), E (Even = Çift) veya N (None = Hiçbiri) olabilir.

data-bits: iletilen her byte içindeki bitlerdir. Bunlar gerçek datalardır ve parity bitleri ve stop bitlerini aşamazlar. Parametre değeri 5, 6, 7 ya da 8 olabilir.

stop-bits: İletilen "byte"ın sonunu işaretlemek için kullanılır. Baud rate 110 iken tanımlı stop bits 2'dir. Diğer tüm baud rate değerlerinde, bu alan 1 olarak tanımlı gelir. 2 stop bits, 5 data bits belirtilmişse 1.5 stop bits kullanılır.

ÖRNEK:

ÖPEN "COMİ: 300, N, 7, 2" AS 1

PRİNTER SEÇİMİ:

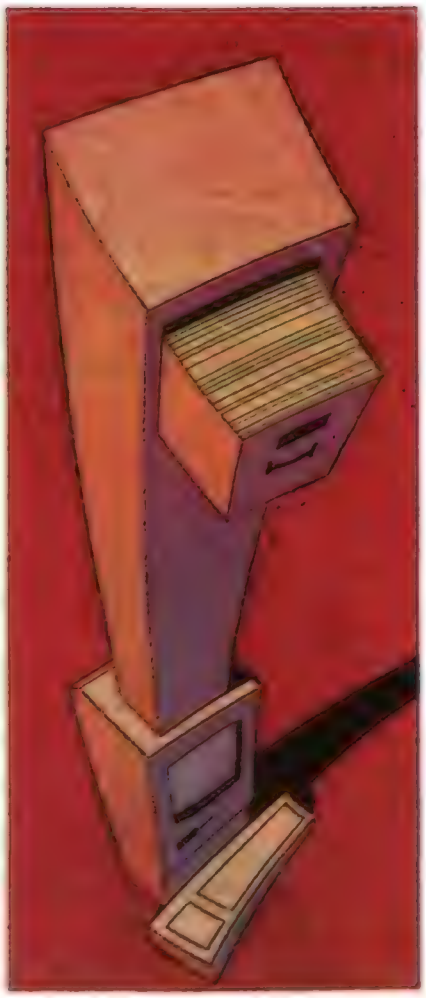
Amiga, Workbench'teki Preferences aracında listelenen çeşitli printerleri destekler. Amiga Basic çıkışınızda marjın ayarlamaları, italik yazı stili gibi özellikler kullanmak isterseniz, bunların özel printer kodlarını belirtmelisiniz.

Amiga desteklediği her printer için bir "Printer Driver"ına yani her yazıcının kendi özel karakterlerini, karşılık gelen standart printer kodlarına çeviren bir program içeren sürücüye sahiptir.

Amiga DOS'ta üç printer cihazı vardır: PRT:. SER: ve PAR:. PAR: ve SER: cihazları, çıkışı paralel ya da seri porttan gönderir. Bunlar printer kodlarını değiştirmezler. Seri uygulamalar terminal emülatörü ya da bilgisayarlar arası data transferi gibi çalışırlar ve COM 1: cihazı ile aynı parametreler belirtilir.

PRT: cihazı, LPTl:'e karşılık gelir.

Program çıktınız için özel format isterseniz, programınızın PRINT yönergesinde uygun printer kodlarını vermelisiniz



AMİGA BASIC™ DOSYA İSİMLENDİRME:

Amiga Basie'te dosya isimlendirme konusunda pekçok sınırlama vardır. Dosya ismi, opsiyonel bir disket adı (ya da sürücü numarası) ve/veya bir ya da daha çok içice geçmiş alt direetory ismi ile başlar. Dosya için tüm bu bildirimler "pathname" olarak isimlendirilir.

DOSYA İSMİ:

Amiga Basic pathname'leri l'den 255 karaktere kadar uzunlukta, büyük ya da küçük harf alfanümerik karakterlerden oluşur. Büyük ve küçük harflerin kombinasyonu da kullanılabilir. Geçerli dosya isimlerine *DOSYA, kaydırma, Grafik-1, Adres KAYIT*gibi örnekler verilebilir.

Herhangi bir Amiga Basic program dosyası ilave bir sürücüde takılı ayrı bir disketten ya da aynı sürücüden, ancak program disketi dışında başka bir disketten çağrılacaksa, disket sürücü ya da disket adı (Volume) pathname'in parçası olarak belirtilir. Bunun için sürücü veya disket adı. program ismi önüne yazılarak iki nokta üstuste ile ayrılır: *Programlar: Deneme* ya da *DF1: Grafik* gibi. Volum yani disket adı, diskete verilen isimdir ve Workbench ekranında disketin altında görüntülenir.

Pathname içinde, bir alt directory içinde bulunan programı belirtmek için, alt directory ismi program ismi önüne yazılarak bir "/" işareti ile ayrılır:

DOS YA LA R/Adres, DF1l:Resimler/resim1 gibi.

AMİGA BASIC İLE KELİME İŞLEM PROGRAMLARI ARASINDA DATA TRANSFERİ NASIL YAPILIR?

Bir Amiga Basic programın istediğiniz herhangi bir kelime işlem programından okunabilmesi için, programın mutlaka ASCII kodları ile kaydedilmiş olması gerekir. Bu işlem için programı kaydetme esnasında Save komutu doğrudan modda aşağıdaki gibi verilmelidir:

SAVE *programadı,* A

Bu komutla diskete Ascii olarak kaydedilen program dosyası, kelime işlem programları tarafından okunabilir.

Bu ayki Amga Basic dersimiz bu kadar. Gelecek sayıda Amiga Basic'in yapısal özelliklerini inceleyeceğiz. Sonra da Basic komutlarını teker teker öğrenmeye başlayacağız. Soru ve eleştirilerinizi yazmayı ihmal etmiyorsunuz değil mi?

AMIGA

C DÜNYASI

ERDEM TAYLAN

Bu ayki C yazıma üzülerek geçen sayıdaki önemli iki hatayı düzelterek başlamak istiyorum:

Geçen ayki sayıda Aztec C'nin daha hızlı çalışmasını sağlamak amacıyla compiler'ın yaptığı ara işlemlerin Ram Disk'te gerçekleşmesi gerektiğini belirtmiştim. Bunu yapabilmek için gerekli adımları da Kutu l'de belirtmiştim. Fakat Kutu l'de dizgi sırasında olan bir hata sonucu dördüncü adım atlanmış ve beşinci adım dördüncü adımın yerine yazılmış. Sizin de hatayı farkettiğinizi sanıyorum. Çünkü kutuda dört numaralı adımdan altı numaralı olana atlanıyor. Yapılan işlem Aztec C'de rahat çalışabilmek için oldukça önemli olduğundan bu ayki yazımda, birinci kutuda geçen ayın birinci kutusunu tekrarlıyorum. İkinci hata ise iki, üç ve dört numaralı kutularda. Hata şu: "\" (backslash) işaretleri yerine "/" (slash) işareti konmuş. Öyleyse bu ay yapacağınız ilk iş hataları düzeltmek. Öncelikle birinci kutudaki adımları yapın. Daha sonra geçen ayın dergisini açarak ikinci, üçüncü ve dördüncü kutulardaki "/" işaretlerini "\" işaretine çevirin. Böylece denediğinizde çalışmacuğını gördüğünüz adımların gerçekleştiğini göreceksiniz. Ayrıca derginizin bu gibi dizgi hatalarına karşı çok duyarlı olduğunu ve hatanın ilk sayı kargaşasından dolayı ortaya çıktığını belirtmek isterim.

Hatamızı düzelttikten sonra artık biraz C konuşmaya başlayabiliriz sanırım.

Bence (ve sanırım sizce de) bir dili öğrenmenin tek yolu, o dilde programlar yapmaktır. Bundan dolayı isterseniz C dünyasına çabuk bir giriş yapalım. Buradaki amacım, dilin önemli özelliklerini size gerçek programlarla göstermek. Dolayısıyla bu aşamada size C'nin tüm olanaklarını değil, genel kavramlarını göstermeye çalışacağım.

Bütün dillerde öğrenilen ilk program, adınızı yazdırmaktır. C'de bunu yapmanın yolu aşağıdaki gibidir:

```
Main ()
{
      printf ("Erdem Taylan\n");
}
```

Bu programı nasıl derleyip çalıştıracağınızı merak ediyorsanız, hemen ikinci kutuya bakın ve merakınızı giderin.

Şimdi programla ilgili açıklamalar:

Herhangi bir C programı ne konuda olursa olsun bir veya daha fazla fonksiyondan oluşur. Bu fonksiyonlar Basic veya Fortran'daki subrutinlere benzer. Örneğimizdeki *Main* 'de bu fonksiyonlardan biridir. Normalde C fonksiyonlarına istediğiniz ismi verebilirsiniz. Fakat *Main* özel bir fonksiyonun adıdır. Programınız *Main* adlı fonksiyonun başladığı yerden çalışmaya başlar. Bu demektir ki, programınızın çalışması için bir yerlerde *Main* adlı bir fonksiyonun mutlaka olması gerekli. *Main* fonksiyonunun yaptığı iş genellikle programın diğer fonksiyonlarını harekete geçirmektir. Dolayısıyla Basic'te olduğu gibi programınızdaki her değişiklikte ana programı tekrar düzenleme zorunluluğu ortadan kalkmış olur. C'de böyle bir durumda yapacağınız iş programdaki yardımcı fonksiyonları değiştirmektir.

C'deki fonksiyonlar birbirleriyle argümanlar yoluyla haberleşirler. Argümanlar, fonksiyon adından sonra gelen "( )" parantezler içinde belirtilir. Bizim programımızdaki *Main* hiçbir argümanı olmayan bir fonksiyon olduğu için parantezlerin içi boş durumda. Main satırından sonraki süslü parantezler ("{" veya "}") ise, programı oluşturan satırları sınırlamak için kullanılmakta. Bir fonksiyon, ana isim ve hemen isimden sonra parantez içinde argüman listesi yazılarak tanımlanır. Fonksiyonları çağırmak için sadece adının yazılması yeterlidir. Dolayısıyla Basic'te olduğu gibi "CALL fonksiyon-ismi (argümanlar)" yerine sadece "fonksiyon-ismi (argümanlar)" yazmanız yeterli. Fonksiyon isminden sonraki parantezler, hiçbir argüman yoksa da mutlaka gerekli (Main'de olduğu gibi). Programdaki;

printf ("Erdem Taylan\"); satırı bir fonksiyonun -bu durumda printf- çağrılmasını göstermektedir. Burada printf'in argümanı "Erdem Tayland'dır. Buradaki printf, C kütüphanelerindeki bir fonksiyondur.

Printf'in argümanı içindeki "\n", "Erdem Taylan" yazısından sonra bir satır atlanmasını sağlamaktadır. Yani printf, bir argümanı ekrana yazdıktan sonra otomatik olarak bir satır atlamamaktadır. Bunu göstermek için ilk programının değişik bir versiyonunu üçüncü kutuda bulabilirsiniz.

Dikkat ederseniz "\n" sadece tek bir karakter gibi düşünülmektedir (bu durumda new line = yeni satır) karakteri). C "\n"den başka; tab karakteri için "\t", backspace (geri silme) için "\b", çift tırnak için "\"" ve backslash'in kendisi için "\\" karakterlerini bize sunmaktadır.

DEĞİŞKENLER VE ARİTMETİK

Yazacağımız ikinci program, size C'de değişken kullanımının ve aritmetik işlemlerin nasıl yapıldığını göstermek için hazırlandı. Programı yazmak için, dördüncü kutudaki adımları uygulayın ve programın çalışmasından sonra tekrar buraya gelin (bekliyorum?).

Programdaki ilk iki satır:

/*bu program Fahrenheit-Celsius sıcaklık tablosunu O'dan 300'e kadar sıcaklıklar için çıkarır*/

bir açıklamadır (comment). "/*" ve "*/" işaretleri arasında kalan her türlü bilgi, compiler (derleyici) tarafından açıklama olarak değerlendirilir ve işleme konmaz. Açıklamalar programda herhangi bir yerde olabilirler ve Basic'teki REMark'larla aynı görevi yaparlar.

C'de bütün değişkenler kullanılmadan

önce tanımlanmak zorundadırlar. Genellikle bu işlem çalıştırılabilir bir program satırı yazılmadan yapılır, yani herhangi bir komut veya fonksiyon kullanmadan bütün değişkenler tanımlanmalıdır. Eğer bir komut satırından sonra bir değişken tanımlarsanız, compiler sizi uyarır ve bir hata kodu vererek işlemi durdurur.

Tanımlamalar, bir değişken adı ve değişkenin türü belirtilerek yapılır. Örneğin:

```
int lower, upper, step;
float fahr, celsius;
```

yazmakla değişken tanımlamış olursunuz. Buradaki int terimi, tamsayı (Integer) anlamına, float ise virgüllü sayılar (Floating point) anlamına gelir.

C'nin bize sunduğu temel data türleri aşağıdaki gibidir;

char karakter
short kısa integer
long uzun integer
double çift duyarlıklı floating point

Programın hesaplamaya asıl başladığı yer değişkenlerin bazı sayılara eşlendiği;

```
lower = 0;
upper = 300;
step = 20;
fahr = lower;
```

satırlarıyla başlamaktadır.

Programdaki hesaplamaların hepsi aynı yöntemle, yani bir döngü yardımıyla yapılmaktadır ki, bu da while döngüsüdür.

```
while (fahr<= upper) {
...
}
```

Bu döngünün çalışma düzeni şöyledir: Önce parantezin içindeki koşul kontrol edilir. Eğer bu doğru ise döngünün içindeki süslü parantezle sınırlanmış komutlar çalıştırılır. Daha sonra koşul tekrar kontrol edilir ve koşul sağlanmazsa döngüden çıkılır, program kapalı süslü parantezden sonraki satırdan devam eder.

While döngüsünün içeriği, ya süslü parantezler içinde sınırlanmış birkaç komut satırı ya da süslü parantezlerle sınırlanmamış tek bir satırdan oluşur. İkinci olasılığa örnek olarak aşağıdaki bölüm verilebilir:

```
while (i<j)
  i = 2*i;
```

Ana programımızdaki While döngüsünde kullandığımız süslü parantezler ara komutlar onların içinde olmak koşuluyla istenilen yere konulabilirler. Ben size bu olasılıklardan en sık kullanılanlarından birini gösterdim.

Bu ayki C yazımızı burada noktalıyoruz. Gelecek ay son yazdığımız programın incelemesine devam edecek ve diğer döngü çeşitlerini de göreceğiz. Şimdilik hoşçakalın.

KUTU 1

1> Bilgisayarınızı açın,
2> Aztec C'nin birinci disketini takın,
3> Bilgisayar işini bitirdikten sonra (yeşil ışık söndükten sonra), "ed dfO:s/startup-sequence" yazın,
4> Dosyanın içinde "df0:BIN/set CCTEMP=sys: " yazılı yeri bulun (dosyanın sonlarına yakın bir yerde),
5> Bu satın "dfO:BIN/set CCTEMP=ram: " olarak değiştirin,
6> Böylece CC'nin yaptığı ara işlemlerin Ram Disk'te yapılmasını dolayısıyla da çok daha hızlı olmasını sağlarsınız,
7> Ayrıca; eğer derleyeceğiniz dosyayı'da Ram Disk'te açarsanız işlemler daha da hızlanır.

KUTU 2

1> CLI'da ed ram:isim.c yazın.
2> Karşınıza çıkan editörde yazıdaki programı yazın.
3> "Escape" tuşuna bastıktan sonra "x" tuşuna, daha sonra "Retum" tuşuna basın. Böylece yazdığınız programı Ram Disk'e isim.c adı altında kaydetmiş olursunuz. (Bu adımda görüldüğü gibi iyi CLI bilgisi başarınız açısından oldukça önemli. Eğer CLI bilginiz yeterli değilse; Hem derginizde ki "Amiga Dost" yazısını takip edin nemde bilgisayarın yanında verilen WorkBench kitabının CLI bölümüne iyice çalışın. Yazı dizimin bundan sonraki bölümlerinde ilk sayıda da belirttiğim gibi CLI bilgisinin iyi olduğu kabul edilecektir. Yani bundan sonra "ed'yi açın programı yazın şu şu tuşlara basın" yerine "programı yazıp kaydedin" denilecektir.)
4> Şimdi "cc ram:isim.c" yazın.
5> Daha sonra "ln ram:isim.o -lc" yazın.
6> Şimdi eğer "dir ram:" yazarsanız. Ram Disk'te isim.c, isim.o, isim adlı üç dosya olduğunu görürsünüz.
7> Artık ram:isim yazarak programınızı çalıştırabilirsiniz.

KUTU 3

1> Editörü açarak aşağıdaki programı yazın ve Ram Disk'e kaydedin.

```
main()
{
        printf(" Erdem ");
        prinlf("Taylan");
        printf("");
}
```

2> Şimdi programı compile edin.
3> Eğer programı çalıştırırsanız, ilk yazdığınız programla aynı işi yaptığını görürsünüz.

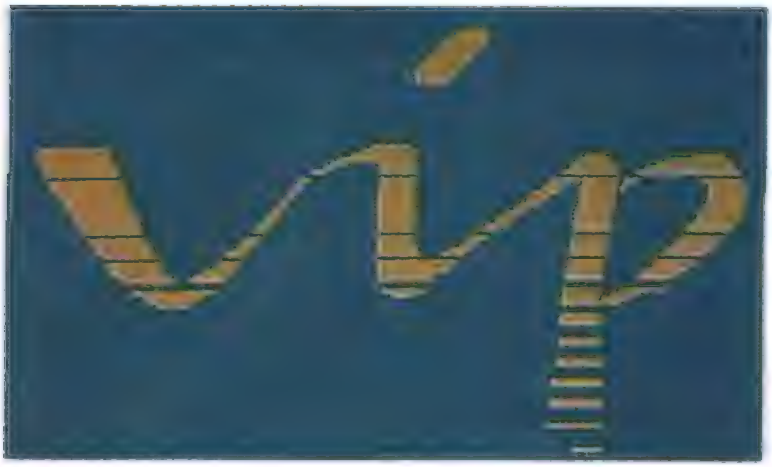
1> Editörü açarak aşağıdaki programı yazın ve Ram Disk'e kaydedin.

KUTU 4

```
/*bu program Fahrenheit-Celsius sıcaklık
tablosunu
O'dan 300'e kadar sıcaklıklar için çıkarır*/

main()
{
ini lower,upper,step;
float fahr.celsius;

lower=0; /*sıcaklık listesinin en düşük sınır*/
upper=300; /*sıcaklık listesinim en büyük
sınırı*/
step=20; /*adım büyüklüğü*/

fahr=lower,
while(fahr<=upper) {
        celsius=(5.0/9.0)*(fahr-32.0):
        printf("%4.0f %6. lf '.fahr.celsius);
        fahr=fahr+step;
        }
}
```

2> Şimdi programınızı "cc ram:program-ismi.c" ile compile edin.
3> Şimdi de "ln ram:program-ismi.c -lm -lc" ile link edin.
4> Programı çalıştırırsanız size aşağıdakine benzer bir liste verir.

```
0   -17.8
20   -6.7
40 4.4
.....
280 137.8
300 148.9
```



SINIRLANMIŞ ALANLARIN (RANGE) SEÇİMİ:

Sınırlanmış alanlar, hücrelerin bir çengel hücre sayesinde birbiri ile bağlanması sonucu oluşturulan alanlardır. Genellikle dikdörtgen şeklinde olurlar.

Alan sınırlarını belirlemek için klavyedeki ok tuşları kullanılır. Bu işlem için:

1. Hücre göstergecini alan sınırını başlatacağınız hücreye ok tuşları ile götürün ve [.] tuşuna basın.

2. Hücre göstergecini, yine istediğiniz yönlere doğru ok tuşlarını kullanarak son hücreye kadar götürün.

Alan adresini belirtme:

Çengel hücre olarak kullanılan başlangıç hücresinin adresi yazılır. [.] tuşuna basıldıktan sonra son hücre adresi yazılır ve sınırlanan alan içine girilir.

Sınır İsimleri ile adres belirtme:

Bir komut uyarıcısına verilen cevapta sınır ismi kullanılır. Sınır ismi, [F3] tuşuna basılınca gelen mevcut sınır isimleri listesinden seçilebilir.

Sınır yaratma işlemi esnasında [Backspaces], [Esc] ve [Ctrl] + [Del] tuşlarına basmak suretiyle işlemden geri dönüş sağlanabilir. [Esc] tuşu sınırı daraltır ve çengel hücreye geri döner. [Backspaces] tuşu sınırı daraltır ve o anki hücreye geri döner. [Ctrl] + [Del] sınırlamayı durdurur ve READY moduna geri döner.

MENÜ **KOMUTLARI:**

Menü, çalışma tablosu komutlarını hiyerarşik bir düzende organize etmiştir. Bulunduğunuz menü seviyesinden bir önceki seviyeye geçmek için [Esc] tuşu kullanılır. Menüden doğrudan çıkış için ise, [Ctrl] + [Del] tuşları kullanılır.

VIP Professional menüsü 9 ana grupta toplanmıştır. Bu grupları tek tek inceleyeceğiz.

I- WORKSHEET KOMUTLARI:

Bu komutlar çalışma tablonuzu büyük ölçüde etkileyecek olan komutları kapsar.

1) GLOBAL: Tüm çalışma tablosunu etkiler.

1.1) FORMAT: Tablo değerleri için tanımlı görüntüyü yerleştirir, karakterlerin görüntüsünü düzenler.

1.1.1) Fixed: Ondalık noktadan sonraki hanenin sabit sayısı 0-15 sayıları arasında bir sayı verilerek tanımlanır, örneğin 1.23 için 2 gibi.

1.1.2) Scientific: Üstel gösterim, 1.2E + 01 gibi.

1.1.3) Currency: Para birimi için "$" ve hane gösterimi için "," ayarlamaları, $ 3.654.760 gibi.

1.1.4) ",": Parasal girişlerde sadece virgül hanesini ayarlamak 3,654.760 gibi.

1.1.5) General: Ondalık noktadan sonraki 0 hanesini izlemeyi bırakma.

1.1.6.) +/—: sayıların karşısında + veya — görüntüsü.

1.1.7) Percent: °*Io* olarak gösterimi sağlar, °*7o* 10 gibi.

1.1.8) Date: Tarih girişlerini kontrol etme.

1.1.9) Text: Hücrede formülün kendisini gösterir.

1.2) LABEL-PREFIX: Çalışma tablosundaki hücre değerlerinin nasıl yerleşeceği belirlenir.

1.2.1) Lef t: Değerler sola yanaşık yerleşir.

1.2.2) Right: Değerler sağa yanaşık yerleşir.

1.2.3) Center: Değerler hücrede ortalanarak yerleşir.

1.3) COLUMNAVIDTH: Tüm tablo daki kolon genişliklerini ayarlamak için kullanılır. 1 ile 72 karakter arasında bir sayı verilebilir.

1.4) RECALCULATION: Hesaplama sırasını kontrol eder.

1.4.1) Natural: Formül sırasına göre tekrar hesaplar.

1.4.2) Columnvvise: Kolonları soldan sağa tekrar hesaplar.

1.4.3) Rowwise: Satırları yukarıdan aşağıya doğru tekrar hesaplar.

1.4.4) Automatic: Çalışma tablosunun her değişmesinde formülleri otomatik olarak baştan hesaplar.

1.4.5) Manual: Yapılan değişiklikler tabloya otomatik olarak yansımaz, [F9] tuşuna basılarak hesaplamayı tekrarlaması sağlanır.

1.4.6) fteratf'on: *Hesaplamanın* kaç kez tekrarlanmasının istendiği burada belirtilebilir.

1.5) PROTECTION: Çalışma tablosu hücrelerini korumaya almak ya da varsa korumayı kaldırmak için kullanılan seçenektir.

1.5.1) Enable: İstediğiniz hücrelere koruma koymanıza imkan verir.

1.5.2) Disable: Koyulmuş korumayı kaldırır ve tabloya koruma koymanıza izin vermez.

1.6) DEFAULT: Kullanılan printer ve disket directory'lerinin tanımlı değerlerini kontrol eder.

1.6.1) Directory: Kullanılan directory belirlenir.

1.6.2) Printer: Print konfigürasyonu belirlenir.

1.6.3) Update: Yapılan tanımlamalar kaydedilir.

1.6.4) Status: Tanımlı komutları görüntüler.

1.6.5) Quit: Default bölümünden çıkış.

2) INSERT: Çalışma tablosunun istenen yerlerine satır veya sütun ilave etmek için kullanılır.

2.1) Column: Mevcut sütunlar arasına boş sütun ilave eder.

2.2) **Row:** Mevcut satırlar arasına boş satır sokar.

3) **DELETE:** Bu komut ile istediğiniz satır ve sütunları silebilirsiniz. Alt menüsü "Insert" ile aynıdır.

4) COLUMN-WIDTH: Birtek sütunun genişliğini değiştirmek için kullanılır. Tanımlı sütun genişliği 9'dur. 1 ile 72 arasında bir değer verilebilir.

5) **ERASE:** Çalışma tablosunu tamamen siler ve başlangıç tanımlamalarına geri döner.

6) TITLES: Çalışma tablosu başlıklarını yaratmak ya da silmek için kullanılan seçenektir. Yaratılan başlık sütun ve/veya satır sürekli görüntüde kalır. Alt menü seçenekleri şunlardır:

Both: Seçilen sütun ve satırları dondurur.

Horizontal: Seçilen sütunları dondurur.

Vertical: Seçilen satırları dondurur.

Clear: Tablo görüntüsünden başlıkları siler.

7) **WINDOW:** Ekranda yeni bir pencere açar ya da açılmış ikinci bir pencere varsa onu kapatır. Pencerelerin birinden diğerine geçiş için [F6] tuşu kullanılır

Görültülenen alt menüden yatay ("Horizontal"), dikey ("Vertical") pencere açmasını isteyebilirsiniz. "Sync" seçeneği ile pencerelerin birlikte kaymasını tanımlayabilir, "Unsync" seçeneği ile birlikte kayma tanımınızı iptal edebilirsiniz. Alt menüdeki "Clear" seçeneği ikinci pencereyi siler.

8) STATUS:Çalışma tablosunun tanımlı değerleri ve mevcut bellek miktarı bilgilerini görüntüler.

II- RANGE KOMUTLARI: **Tanımlanan** sınırlar arasında kalan alanlar için kullanılacak komutlardır.

1) FormatrSınır değerlerinin görüntü formatını tespit etmek için kullanılır. Alt menüsü ve kullanımı "Worksheet Global Format" gibidir, yalnız tanımlanan alan için geçerlidir.

2) **Label-Prefhc:** Sınır etiketlerinin hücrede nasıl hizalanacağı ayarlanır. Alt menüsü ve kullanımı "Worksheet Global Label-Prefix" gibidir, ancak sadece belirlenen "range" için geçerlidir.

3) Erase: Sınır hücrelerinin içindeki bilgiler siler, ancak formatı muhafaza eder.

4) Name: Sınırlanan alana isim vermek için kullanılan seçenektir.

4.1) Create: Sınırlanan alana isim verir.

4.2) Delete: Verilen ismi iptal eder.

4.3) **Labels:** Etiket hücreleri kullanılarak tek hücre alanları isimlendirilebilir.

4.3.1) Right: Sağdaki hücreleri isimlendirme

4.3.2) Down: Aşağıdaki hücreleri isimlendirme

4.3.3) Left: Soldaki hücreleri isimlendirme

4.4.1) Up: Üstteki hücreleri isimlendirme

4.4) **Reset:** Mevcut tüm alan isimlerini iptal eder.

5) Justify: Bir seri etiket için hücrelere sağ margin tanımlama seçeneğidir.

6) Protect: "Global Protection Enable" olduğunda, belirlenen alana bilgi girişini engellemek için koruma (protection) koyulur. Global'de koruma "disable" olduğunda, bu imkan yoktur.

7) Unprotect: Alan hücrelerinin korumasını kaldırır.

8) Input: Alan hücreleri korumasız durumda iken, giriş hücrelerine hareket sınırı koyar. Sınırlama ile belirtilen hücreler dışında bir hücreye [Esc] tuşuna basılana kadar atlayamazsınız. Sadece belirli yerlerine bilgi girişi yapılan tablolar için çok yararlı bir seçenektir. Tanımlama [Esc] tuşu ile iptal edilir.

///- COPY KOMUTU:

Copy komutu, bir hücrenin ya da sınırlanmış alanın (range) kopyasını almak için kullanılır, işlem için önce kopyalanacak hücre ya da alan seçilir (from), sonra da hangi adrese kopyalanacağı (to) belirtilir. Kopyalanan alanda daha önce girilmiş bilgiler varsa bunlar silineceğinden, işlem sırasında verilen kopyalama adresine dikkat edilmesinde fayda var. Formüller kopyalanacağı zaman absolute, relativc ve mixed hücre adreslerinin kullanımına da dikkat etmelisiniz. Absolute hücre adresi kullanıyorsanız, formül orjinal tanımlamaları ile yeni hücreye transfer edilir. Relative hücre adresi kullanıyorsanız, formül değerleri yeni yerleşime bağlı olarak değişir. Formül mixed hücre adresinde ise, absolute ve relative bildirimlerin bir kombinasyonu olarak etkilenir. Mixed hücre adresinin absolute kısmı olduğu gibi kalır, relative kısmı ise değişir. Bu konu karışık gibi görünüyorsa da, şu örnekle açıklarsak aslında oldukça basit olduğunu göreceksiniz: Diyelim ki, al hücresinde bulunan formül "Bl + Cl + Dİ' olsun. Bu alanı A2 adresine kopyaladığınızda, formül absolute formatında ise hiç değişmeden aktarılacaktır. Yani A2 ile A3 hücresine aynı adreslerdeki bilgilerin toplamı konacaktır. Oysa formül relatif formatta ise A2 hücresine transfer edildiğinde "B2 + C2 + D2" olarak değişecektir. Alanda her iki formatın da kullanıldığı formüller varsa, mixed formatında her ikisi de kendi formatında transfer edilecektir.

IV- MOVE KOMUTU:

Move komutu tabloda istenen data bölümünü, tablonun bir başka bölümüne taşımak için kullanılır. Önce taşınacak olan hücreler, sonra da hücrelerin yeni yerleşimleri belirtilir. Yeni hücre yerleşimleri boş değilse, taşınan hücre bilgilerinin üzerine yazılacağını unutmayın.

V- FİLE KOMUTLARI:

Grafik ve print dosyalarının muhafaza edilmesi için kullanılan dosya yönetimi komutlarını içerir. VIP, dosyaları "VVorksheet Global Default Directory" komutunda belirtilen directory içinden okur ve oraya kaydeder.

1) Retrieve: Oluşturulmuş bir tablo dosyasına erişmek için kullanılır.

2) Save: Hazırlanan bir çalışma tablosunu diskete kaydetmek için kullanılır.

3) Combine: Daha önce kaydedilmiş bir dosya ile yeni bir dosya ya da isim verilmiş bir alanı birleştirmek için kullanılır. Alt menü seçenekleri şunlardır:

3.1) Copy: Dosyadan gelen hücreler ile o anki hücreleri değiştirir.

3.2) **Add:** Dosyadan gelen değerleri, o anki hücre değerlerine ekler.

3.3) **Subtract:** O anki değerlerden dosyadaki değerleri çıkartır.

4) Xtract: tçinde bulunduğumuz tablonun bir bölümünü çıkartarak ayrı bir dosya olarak kaydetmek için kullanılır. Alt menüdeki "Formulas" seçeneği belirtilen alanın formülleriyle birlikte, "Values" seçeneği ise değerleri görüntülendiği gibi kaydeder.

5) Erase: Disketten bir dosyayı silmek için kullanılır. Alt menüdeki "Worksheet" seçeneği, ".wks uzantılı" çalışma tablosu dosyalarını, "Print" seçeneği ".prn uzantılı" printere gönderilecek dosyaları, "Graph" seçeneği ise, ".gph uzantılı" grafik dosyalarını siler.

6) List: Disketteki veya disketteki istenen türdeki tüm dosyaları listeler.

6.1) **VVorksheet:** Tüm "worksheet" (çalışma tablosu, .wks uzantılı) dosyalarını siler.

6.2) Print: Tüm "Print" (.prn uzantılı) dosyalarını siler.

6.3) Graph: Tüm "Graph" (.gph uzantılı) dosyalarını siler)

7) **Import:** Standart ASCII modda yazılmış "print" dosyalarını yüklü bulunan çalışma tablosu içine transfer eder.

7.1) **Text:** Yazılar dosyaya etiket hücresi olarak girer.

7.2) Numbers: Dosyadan sayılar ve tırnak işaretli etiketler girer.

8) Directory: Tanımlı disket/disk veya directory'yi görmek ve değiştirmek için kullanılır.

3 D EDIT

ÜÇ BOYUTA DOĞRU

Cem AYGUN

Her şey iki-üç ay önce başladı. Elime birkaç disket geçirmiş, içlerinde neler olduğuna bakıyordum. Birden BLOCK OUT'u gördüm (bu oyun Tetris oyununun üç boyutlusudur). Evet, benim de ihtiyacım olan buydu. Artık DELUXE PAINT gibi iki boyutlu çizim programları zevk vermiyordu. Benim hastalığımın ilacı üçüncü boyuttu. Bunun üzerine üçüncü boyuta doğru bir yolculuğa çıkmaya karar verdim. Ve şimdi sıra sizde! Evet, eğer siz de iki boyut içinde kapalı kalmaktan sıkıldıysanız, acele edin, yolculuğumuz başlıyor.

İlk durağımız VEKTÖR grafikler. Bunlar düz çizgilerden ya da düz yüzeylerden oluşan şekillerdir. İlk bakışta itici gelebilirler fakat zamanla alışır, hatta sevmeye başlarsınız. Çok büyük bir özellikleri vardır. Çok rahat döndürülebilir ve hareket ettirilebilirler. Bunun sebebi de animasyon sırasında her karenin bilgisayar tarafından hesaplanarak yaratılmasıdır. Yani siz her kareyi çizmezsiniz. Bu aynı zamanda çok hafıza kazandırır. Önceleri daha çok simülasyon oyunlarında (INTERCEPTOR, BOMBER v.s.) kullanılmasına rağmen günümüzde adventure'lardan (CASTLE MASTER) uzay oyunlarına kadar pek çok oyunda az çok kullanılıyor. Ayrıca AMIGA'nın bu konuda bir avantajı var. AMIGA'da bu tür animasyonlar daha çok yardımcı işlemcilerden (processor) biri olan BLITTER'a yaptırılıyor. Böylece animasyon sırasında ana işlemci boş kalıyor. Bu da çok büyük bir avantaj kazandırıyor.

Gelelim bu konudaki programımıza, Aslında bir çizim programı bile değil. Ufacık bir program (ben bunu içinde DELUXE PAINT dahil birçok çizim ve müzik programı bulunan iki disklik bir paketin içinde buldum). Bu basit ve eğlenceli programın adı 3D EDIT. Programın tek yaptığı, çizdiğiniz üç boyutlu şekilleri yine üç boyutta döndürmek. Program her ne kadar basit olsa da kullanmak oldukça zor. Evet gelelim programın kullanılışına:

Bu programda diğer programlar gibi milyonlarca menü yok. Fakat fazla sevinmeyin, onların yerini tutacak bir o kadar tuş var (bu tuşların listesini HELP tuşuyla görebilirsiniz). Bir şekil çizerken tek yapacağınız, noktalar çizip bu noktaları çizgilerle birleştirmek. Kolay mı dersiniz? Siz öyle zannedin. Gelin basamak basamak bir şeklin nasıl çizildiğini inceleyelim: Önce FIO tuşuna basarak her şeyi silin. Sonra, nümerik klavyedeki "/" tuşuna basarak POINT yani NOKTA konumuna geçin (hangi konumda olduğunuzu ekranın sol alt köşesinden öğrenebilirsiniz). Burada kursor'u şu tuşları kullanarak hareket ettirebilirsiniz:

Nümerik klavyedeki oklar (7,9,1,3 köşelere olmak üzere ..... Kursor'u X ve Y boyutunda hareket ettirmek (sağa, sola, yukarı vs.)

Yukarı ve Aşağı ok ..... Kursor'u Z boyutunda hareket ettirmek (ekranın içine ve dışına doğru).

Kursor'un bulunduğu yerin koordinatlarını ekranın tepesinden öğrenebilirsiniz. Noktayı koyacağınız yere geldiğinizde, nümerk klavyedeki "ENTER" tuşuna basarak nokta koyun (ekrandaki nokta ve çizgi sayısını yine ekranın üstünden öğrenebilirsiniz). Böyle yaparak çizeceğiniz şeklin köşelerini belirleyin. Eğer yanlış bir nokta koyarsanız, bunu "DEL" tuşuyla silebilirsiniz.

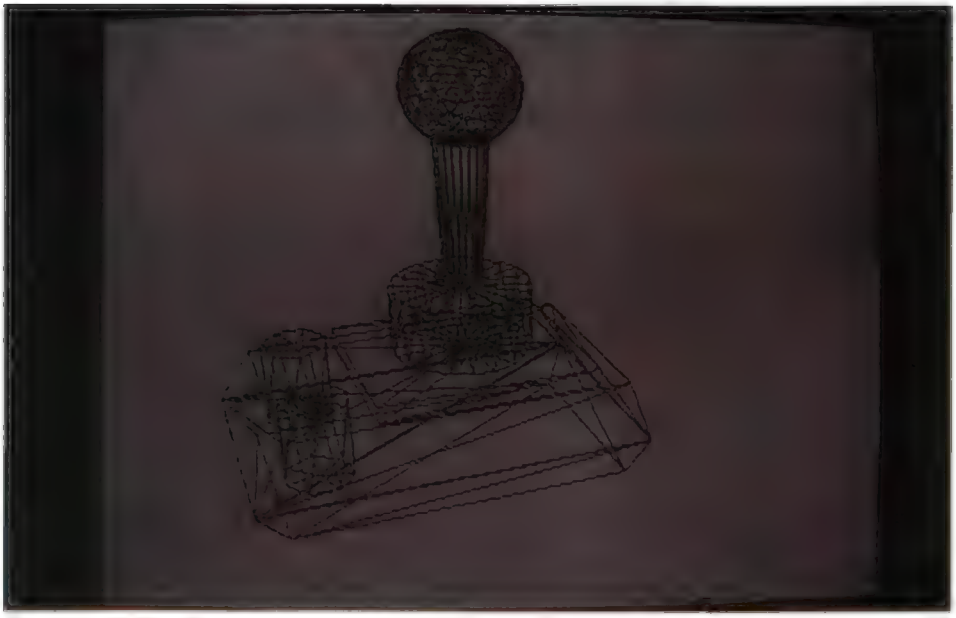
İşte şimdi de aynı şeyi yapacağız. Yani noktaları çizgilerle birleştirip şeklimizi elde edeceğiz. Nasıl mı? İşte böyle:

Önce "/" tuşuna (nümerik klavyede) basıp LINE yani çizgi konumuna geçin. Burada, kursor'u mouse'la hareket ettirebilirsiniz. Kursor'u arasına çizgi çekeceğiniz iki noktadan birinin üstüne getirin. Mouse'un seçim düğmesine basın (sol buton). Ekranın altında "LINE DRAW" yazısı çıkacaktır. Sonra aynı işlemi, ikinci nokta için tekrarlayın. İki nokta arasına bir çizgi çekildiğini göreceksiniz. Bunu arasına çizgi çekeceğiniz bütün noktalar için tekrarlayın. Böylece şeklinizi oluşturun (fazla moral bozukluğuna uğramamak için küp veya piramit gibi basit şekillerden başlamanızı tavsiye ederim).

Eğer buraya kadar sağ salim geldiyseniz, şeklinizi döndürmeye başlayabilirsiniz (Gelemediyseniz üzülmeyin. Size çizimi kolaylaştıracak birkaç ipucu vereceğim!!) Şeklinizi döndürmek için Q (X boyutunda), A (Y boyutunda) ve Z (Z boyutunda) kullanacağız. Bunlara bastıkça dönüş hızlanacaktır. Yavaşlatmak için, yine sırasıyla X, Y ve Z boyutları için W, S, X tuşlarını kullanın. Ayrıca SAĞ OK tuşuyla ekrandan şekil hariç her şeyi kaldırabilir (SOL OK tuşu geri getirir), F9 tuşuyla şeklin rengini değiştirebilir, + ve - tuşlarıyla (nümerik klavyedeki) şekle yaklaşıp uzaklaşabilirsiniz. Emin olun, göreceksiniz bütün bu zahmetlere değer. Ben de ilk şeklin dönüşünü görene kadar bundan şüpheliydim!! Evet, gelelim ipuçlarına:

İPUÇLARI:

* Unutmayın ki bu, iki boyutlu bir program değildir. Sağ-sol dışında ekranın içine ve dışına doğru da hareket edebilirsiniz. Çizdiğiniz şekillerin güzel ol-



maları için derinliklerinin de olması gerekir. Bu derinliği verirken, ya da şeklin arka, yan, üst vs. yüzlerini çizerken birtakım sorunlarla karşılaşabilirsiniz. Bunları iki yolla halledebilirsiniz:

1) Şekli Q, A, Z tuşlarını kullanarak istenilen boyutta bir miktar döndürebilir, istenilen açıya geldiğinde R, F, V tuşlarını kullanarak durdurabilirsiniz. Böylece çizime istediğiniz açıdan devam edebilirsiniz!! (İlk açıya geri döndürmek için E, D, C tuşlarını kullanmanız yeterli)

2) Şekil T, G, B tuşlarını kullanarak 90 derece döndürüp çizime bu açılardan devam edebilirsiniz. (Şekli ilk konumuna döndürmek için yine E, D, C tuşlarını kullanın).

* Düzgün bir şekil çizmek için koordinatları kullanın. Mesela düz bir yatay çizgi çizmek için, arasına çizgi çizdiğiniz noktaların Y koordinatlarının aynı olması gerekir. Yoksa çizgi tam yatay olmaz.

* Birbirlerine çok yakın noktaları çizerken ve aralarına çizgi çekerken + tuşuyla (nümerik klavye) şekle yaklaşın. Ayrıca, normal klavyedeki "." tuşunu şekli büyütmek, "," tuşuna da şekli küçültmek için kullanın.

* Şekli ekranın ortasına almak için M tuşunu kullanın. Yalnız dikkat edin, bütün noktaların koordinatları değişecektir.

* Değişik bir efekt elde etmek için normal klavyedeki 2 tuşunu kullanabilirsiniz. Bu, şeklin geçtiği yerlerde iz bırakmasını sağlar (bunu kapatmak için 1 tuşunu kullanan).

* Bazen çizgiler birbirine girip noktaların yerlerini tam olarak görmenizi engeller. Böyle zamanlarda nümerik klavyedeki * tuşuyla çizgileri ekrandan kaldırabilir, işiniz bitince yine aynı tuşla geri koyabilirsiniz.

* Diskete kayıt yaparken ve disketten yüklerken yeşil ışık sönmeden başka işlem yapmayın. Bu, disketinizin bozulmasına sebep olabilir.

* F8 tuşuyla ekrandaki yazıların rengini, F9 tuşuyla da şeklin rengini değiştirebilirsiniz.

Evet vereceğim ipuçları bu kadar. 3D EDIT vektör grafikleri görmek ve yaratmak bakımından gerçekten çok güzel bir program. Fakat size çok ilkel geliyorsa ve daha profesyonelce yapılmış vektör grafikler görmek istiyorsanız, piyasada birçok yabancı gurubun bu konuda yapılmış demoları mevcut. Ve bunlar AMIGA'nın tüm özelliklerini kullanan mükemmel programlar. Yalnız bunlarla kendinizin bir şey yaratamayacağınızı unutmayın.

Yazımı, bu mükemmel programda çok kullanılan birkaç tuşu tekrarlayarak bitirmek istiyorum. Yolculuğumuz gelecek ay devam edecek. Gelecek ay çok daha renkli bir konuya değineceğiz. Çok daha gelişmiş bir program inceleyeceğiz. Evet, gelecek ayki konumuz SCULPT-4D. Gelecek ay görüşmek üzere, hepinize iyi yoculuklar!

TUŞ **LİSTESİ:**

ESC ..... Programdan çıkış
DEL ..... Son çizilen noktayı/çizgiyi silme
HELP ..... Tuş listesini görme
BACKSPACE (SİLME) ..... Disketten şekil yükleme
ENTER ..... ENTER (NÜMERİK) . Nokta koyma
+ ..... Şekle yaklaşma
- ..... Şekilden uzaklaşma
M ..... Şekli ekranın ortasına alma
F8 ..... Yazıların rengini değiştirme
F9 ..... Şeklin rengini değiştirme
F10..... Her şeyi silme
..... Şekli büyütmek
, ... Şekli küçültmek
A ..... Ekranı yukarı kaydırma
* ..... Ekranı aşağı kaydırma
; ..... Ekranı sağa kaydırma
' ..... Ekranı sola kaydırma
SAĞ OK ..... Ekrandan şekil hariç her şeyi silme (turbo konumu)
SOL OK ..... Turbo konumunu kapatmak
Q ..... X boyutunda döndürmeyi hızlandırmak
A ..... Y boyutunda döndürmeyi hızlandırmak
Z ..... Z boyutunda döndürmeyi hızlandırmak
W ..... X boyutunda döndürmeyi yavaşlatmak
S ..... Y boyutunda döndürmeyi yavaşlatmak
X ..... Z boyutunda döndürmeyi yavaşlatmak

EX boyutunda döndürmeyi kesip şekli ilk konumuna getirmek
DY boyutunda döndürmeyi kesip şekli ilk konumuna getirmek
CZ boyutunda döndürmeyi kesip şekli ilk konumuna getirmek
R.X boyutunda döndürmeyi durdurmak
FY boyutunda döndürmeyi durdurmak
VZ boyutunda döndürmeyi durdurmak
T,G,B...X,Y,Z boyutlarında 90 derece döndürmek
/ ..... NOKTA/çizgi komutu
* (nümerik klavye)...çizgileri kaldırmak/koymak

HARDWARE DERSANESİ

LÜTFİ BİRSES

Merhaba Sevgili Amiga'cılar... Bir ay çabucak geçti. Daha dergi piyasaya yeni çıkmıştı ki, Genel Yayın Yönetmenimiz benden ikinci sayının yazısını istemeye başladı. Ben de sıvadım kolları, aldım kâğıdı kalemi, başladım yazmaya.

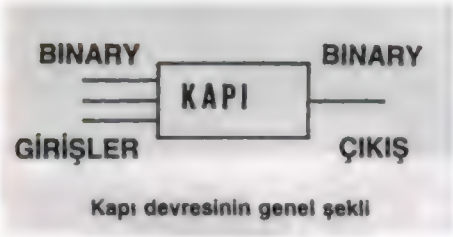
Geçen sayıda digital ve analog teknikler ile bunların farklarını inceledik. Daha sonra lojik devrelere geçtik. Burada binary, decimal ve hexadecimal sayı sistemleri ile birbirlerine çevrilme yöntemlerini öğrendik. Sonra da bit'lere ve byte'lara, seri ve paralel veri iletimine değindik. Bu sayıda, digital lojik devrelerin genel tanımlarından başlayarak kapı devrelerini anlatacağım.

DİGİTAL LOJİK DEVRELER:

Basit ya da karmaşık digital cihazlar temel devrelerden yani lojik elemanlardan oluşur. Lojik elemanlar geçen sayıda bahsettiğimiz binary bilgilere lojik işlemler uygularlar.

Temelde iki tip dijital lojik devre vardır: karar veren, saklayan. Karar veren lojik elemanlar, binary giriş bilgilerine göre çalışma karakteristiklerinin ve giriş durumlarının belirlediği çıkışı üretirler. Saklayan lojik devreler ise, binary bilgileri depolamak için kullanılırlar.

Lojik devrelerin her iki tipinde de giriş ve çıkışlar binary'dir. Karar veren tip lojik devreler, kapı elemanlarıdır. Kapı devrelerinde iki veya daha fazla giriş, tek bir çıkış vardır.



Kapı devresinin genel şekli

Pratikte çok kullanılan kapı devreleri için özel semboller vardır. Herbiri özel bir işlemi yerine getirir. Karmaşık karar verebilme işlemleri için de farklı kapı devreleri bir arada kullanılırlar. Bunlara BİRLEŞİK KAPI DEVRELERİ denir ve kodlama, kod çözme, çoğullama, karşılaştırma, binary sayılarla aritmetik işlemler gibi özel amaçlar için tasarlanırlar.

Lojik elemanların diğer bir tipi, BELLEK DEVRELERİ'dir. Temel bellek elemanları, flip-flop olarak tanınan bistabl devrelerdir. Yani lojik 0 ve l'e karşı düşünebilen kararlı iki durumu olan, durumlardan birine geçirildiğinde o durumda kalan, konan binary bilgiyi saklayan ve gerektiğinde bu bilgiyi verebilen bilgilerdir. Binary sayı ve kelimeleri saklamak için bunların bir çoğu birarada kullanılır.

Lojik elemanlara bu genel bakıştan sora, kapı tiplerini teker teker incelemeye başlayalım isterseniz.

KAPILAR:

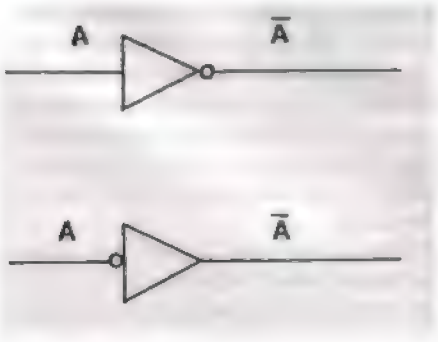
Kapıların üç temel tipi vardır: AND (VE), OR (VEYA) ve INVERTER (ÇEVİRİCİ) kapılar. Inverter kapılara NOT (DEĞİL) kapısı da denir. Bütün diğer lojik eleman ve devreler bunların çeşitli şekillerde biraraya getirilmesinden oluşturulur.

INVERTER (ÇEVİRİCİ):

Digital lojik devrelerin en basit biçimi, INVERTER devrelerdir. Inverter'lar çıkışları her zaman girişinin zıttı olan lojik elemanlardır. Yani lojik olarak giriş 0 olduğunda çıkış 1, giriş 1 olduğunda çıkış O'dır.

GİRİŞ	ÇIKIŞ
A	$\bar{A}$
1	O
O	1

Inverter devrelerin giriş/çıkış durumları



Inverter devrelerin lojik sembolü

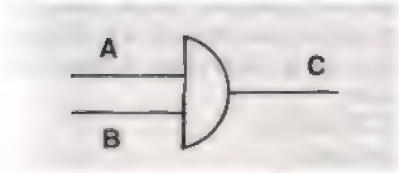
Giriş A, çıkış A (A değil) olarak isimlendirilir. Çıkışı ifade eden A harfinin üstüne çizilen çizgi, çevirme işlemini simgeler. Bir başka deyişle A'nın tersi demektir. Binary sayı sisteminde O'm tersinin 1, Tin tersinin 0 olduğunu zaten öğrenmiştik. Semboldeki üçgen işareti, kapının yönünü ve kuvvetlendirmeyi; küçük yuvarlak işaret ise, çevirme işlemini simgeler. Devrenin basit görünmesi bakımından elektronik iç yapıları yerine bu semboller kullanılır. Çünkü devrenin kendisi değil, yerine getirdiği fonksiyon önemlidir.

AND (VE) KAPISI:

Çok girişli ve tek çıkışlı devrelerdir. Bu devrelerde ancak bütün girişlerin lojik 1 olması durumunda, çıkış lojik 1 olur. Girişlerin birinin lojik 0 olması, çıkışın da lojik 0 olması için yeterlidir.

GİRİŞLER		ÇIKIŞ
A	B	C
1	1	1
1	0	0
0	1	0
0	0	0

AND kapısının giriş çıkış durumları.



AND kapısının Sembolü

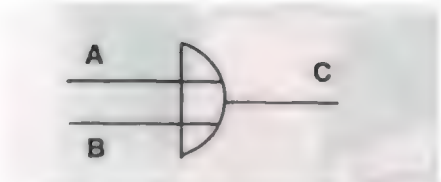
Bir AND kapısında giriş sayısı sonsuz olabilir. Çıkış "C = A.B" olarak hesaplanır; yani bu, normal matematikteki çarpma işlemi ile aynı şekilde düşünülebilir. Formül, "C eşittir A ve B" olarak okunur. Buradan da anlaşılacağı gibi lojik elemanların çalışması, cebirsel eşitliklerle ifade edilebilir. Bu sayede "BOOLE" yani mantıksal cebir kuralları kullanarak analiz yapılır. Boole cebir, iki tabanlı sayılarla uğraşır, değişkenlerle çalışmada çok yararlıdır. Boole cebri daha sonra ayrıntılı olarak inceleyeceğiz.

OR (VEYA) KAPISI:

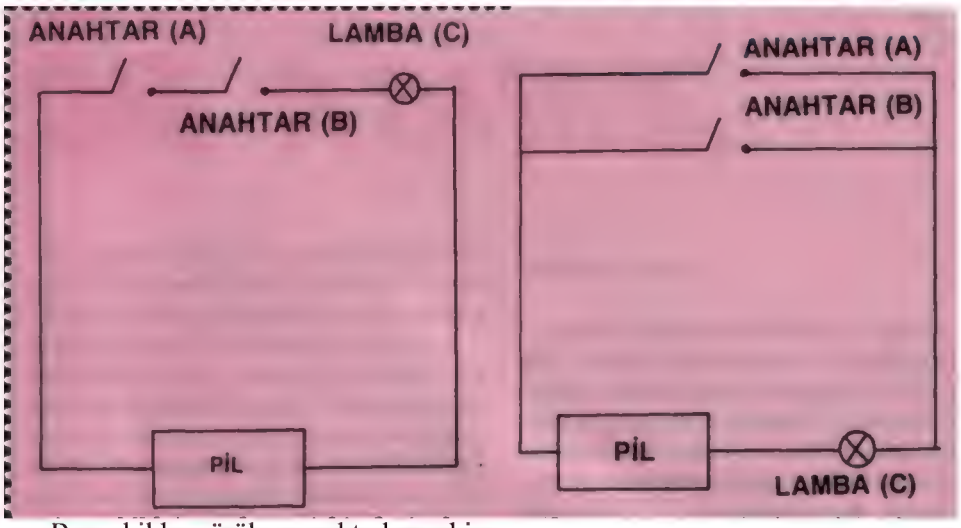
Diğer bir temel lojik eleman OR kapısıdır. AND kapısı gibi 2 veya daha fazla girişi ve tek çıkışı vardır. Girişlerinden en az biri lojik 1 seviyesindeyse, çıkış da lojik 1 olur. Çıkış ancak tüm girişlerin 0 olması durumunda 0 olur.

GİRİŞ		ÇIKIŞ
A	B	C
1	1	1
1	0	1
0	1	1
0	0	0

OR kapısının giriş çıkış durumları



OR kapısının sembolü



Bu şekilde görülen anahtarların bir AND kapısının A ve B girişleri, lambayı ise C çıkışı olarak kabul edelim. Anahtarın kısa devre (yani kapalı durumda) konumunu lojik 1, açık devre konumunu lojik 0 olarak düşünelim. Lambanın yanması lojik 1, yanmaması da lojik 0 olsun, bu durumda lambanın yanması için her iki anahtarın da kısa devre konumunda yani lojik 1 olması gerekir. Bunun dışındaki durumlarda lamba yanmaz. Şimdi bu olasılıkları AND giriş çıkış durumları tablosu ile karşılaştırın.

OR kapısında da AND kapısında olduğu gibi giriş sayısı sonsuz olabilir. Çıkış "C = A + B" olarak düşünülebilir. Ancak bu normal matematikteki toplama işleminden biraz farklıdır. Lojik 0 ile lojik l'in toplamı l'dir. Fakat iki lojik l'in toplamı 2 değil yine 1 olur. Çünkü bildiğiniz gibi, binary sayılarda 2 yoktur. Sadece 0 ve 1 vardır. Çıkış formülü, "C eşittir A veya B" olarak ifade edilir.

NAND (VE DEĞİL) VE NOR (VEYA DEĞİL) KAPILARI:

Üç temel tip lojik devre elemanı, digital devreler için gereken teorik temeli oluştururlar. Ancak bu üç temel tipin birlikte kullanılması, zamanla çip üreticilerinin birleşik kapılı cipler üretmesini sağlamıştır. NAND ve NOR kapıları da bunlara örnektir. NAND, adından da anlaşılacağı gibi, AND ve NOT kapılarının peşpeşe bağlanması ile oluşur. Aynı şekilde NOR kapısı da, OR ve NOT kapılarının peşpeşe bağlanması ile oluşur. Bunun anlamı, her iki kapının da C çıkışının tersinin alınmasıdır. Buna göre bir NAND kapısının her iki girişi de 1 olduğunda, çıkış 0; girişlerden biri 0 olduğunda çıkış 1 olacaktır. NOR kapısında da girişlerden ikisi de 0 ise çıkışı 1, diğer durumlarda çıkışı 0 olur. Bu kapılarla ilgili tabloları inceler ve AND kapısı ile OR kapısının tabloları ile karşılaştırılanız, konuyu daha iyi anlayabilirsiniz.

Bu şekilde de görülen anahtarları bir OR kapısının A ve B girişleri, lambayı ise C çıkışı olarak kabul edelim. Burada AND kapısı örneğinden farklı olarak anahtarlardan herhangi biri kısa devre konumunda olduğunda lamba yanar. Her ikisi de açık devre olursa, lamba yanmaz. Bu iki anahtarın ve lambanın tüm durumlarını OR giriş çıkış durum tablosu ile karşılaştırılanız, konuyu daha iyi anlayacaksınız.

Bu aylık elektronik dersimiz de bu kadar. Kapıları anlatmaktan flip-flop'lara değinemedik. Gelecek sayıda flip-flop'lar ve Boole cebiri ile ilgili bilgiler vereceğiz. Buraya kadar anlattıklarımla ilgili soru ve eleştirilerinizi, derginin bu köşesinde yayınlamak üzere bekliyorum. Hoşçakalın.

GİRİŞLER		ÇIKIŞ
A	B	C
1	1	0
1	0	1
0	1	1
0	0	1

NAND kapısının giriş çıkış durumları

GİRİŞLER		ÇIKIŞ
A	B	C
1	1	0
0	1	0
1	0	0
0	0	1

NOR kapısının sembolü

AMIGA DOST

CAN ÖZTÜRK

Amiga'nın işletim sistemini incelemeye kaldığımız yerden devam ediyoruz. Bu ay DOS komutlarına geçmeden önce biraz disketlerle yapılan işlemlerden, dosyalardan ve directory'lerden sözedeceğiz.

Çeşitli DOS işlemleri yaparken sürekli olarak, geçen yazımızda DEVİCE ADI başlığı altında bahsettiğimiz araçlardan birine bağlı olarak çalışırız. Bilgisayar ilk açıldığında bu araç, bilgisayarın disket sürücüsünü ifade eden DFO: olarak (bu adın en sonuna iki noktayı koymayı unutmayın) belirlenmiştir (bu aracı daha sonradan ASSIGN komutuyla değiştirebilirsiniz). DF0:'da çalışan disketlere DOS Disk adı verilir. Bir disketin sürücüde okunabilir hale gelmesi için formatlanması, boot edilebilir (bilgisayarı açıp disketi taktıktan sonra disketin kendi kendine CLI ekranını yüklemesi) hale gelmesi için de install işleminden geçmesi gereklidir. Disketi formatlama işlemi hemen hemen bütün ev bilgisayarlarında da yapılır. Bir disketi formatlamaktaki amaç, önceden bomboş olan disketi belli bir şekilde bölümlere ayırıp numaralandırarak bunların içinde değişik bilgilerin saklanabileceği bölgeler yaratmaktır. Böylece bilgisayar bilgileri disketin neresine kaydettiğini bilir, gerektiğinde bu yeri hatırlayarak bilgileri bulur ve buradan tekrar geri çağırır.

Amaç aynı olduğu halde, bütün bilgisayarlar disketi aynı şekilde formatlamazlar. Commodore 64 bir disketi toplam olarak 360K'lık bilgi saklayabilen 40 bölüme ayırır. Amiga ise, 80 ayrı bölüme 880K'lık bilgi kaydedebilir. Şimdi Amiga'da formatlanmış bir diskete daha yakından bakalım.

Amiga'nın kullandığı 3.5 inçlik disketler formatlandıklarında cylinder (silindir) adı verilen 80 bölüme ayrılırlar. DF0: sürücüsünde iki ayrı kafa bulunduğundan bu kafaların herbiri disketin bir yüzünü formatlar. Bu durumda bir cylinder altlı üstlü iki track'tan oluşur. Yani track'ı yarım cylinder olarak tarif edebiliriz. Her track'ta sector adı verilen 11 ayrı bölge bulunur ve bu bölgeler asıl bilgilerin saklandıkları yerlerdir. Sector'lere bazen blok (block) da dendiği olur fakat iki terim temelde farklı şeyleri ifade ederler. Gerçekte sector, bilginin bulunduğu bölge, blok ise bu bölgenin saklayabildiği bilgi miktarı için kullanıldığı halde, iki terim birbirinin yerine geçmektedir. Bir block 512 bayt'lık bilgi demektir ve diskette toplam 1760 block (sector) bulunur.

Ancak yukarıdaki gibi formatlanmış bir diskette dosyalar ve directory'ler oluşturulabilir. Dosya, disketin herhangi bir yerinde bulunan sectorler üzerine kaydedilebilen bilgi topluluğudur. Daha önce kaydedilmiş bir dosya yüklenirken, sectorler belli bir sırada okunurlar.

Bilgisayar, dosyaları diskete gelişigüzel kaydetmez. Bütün dosyalar directory'ler içinde yeralırlar. Directory'ler sayesinde çeşitli dosyalar bir grup altında toplanabilir. Formatlanmış boş bir diskette tek bir directory vardır ve buna root directory denir. Root directory içinde kendinizde directory yaratabilir ve bunun içinde yeniden bir altdirectory açabilirsiniz. Bunu daha iyi anlamak için şöyle bir örnek verelim. Büyükçe bir gardrop düşünün. Gardrobun hemen içinde elbiselerin asılabildiği genişçe bir boşluk vardır. Bu kısmı root directory'ye, elbiseleri de dosyalara benzetebilirsiniz. Alt kısımda yine elbiselerin ve diğer eşyaların konabildiği geniş çekmeceler de altdirectory'ler olarak görülebilir.

Her dosyanın ve directory'nin otuz karaktere kadar uzunlukta adı olabilir. Dosyaları ve içlerindeki bilgileri bu adlarla tanımlayıp çağırabilirsiniz. Root directory'deki bir dosyayı çağırmak için önce device adı, arkasından dosya adı yazılabilir:

1> DF0: Dosya-Adı

Eğer çağırmak istediğiniz dosya başka bir directory içinde yer alıyorsa araya bir bolü işareti (/) yazmanız gerekli:

1> DF0: Directory-Adı/Dosya-Adı

1> df0:utilities/notepad

1> yazılar/temmuz/amiga-dost

Başka bir directory içinde bulunan dosyayı çağırmanın bir yolu da, o directory içine girip doğrudan dosya adını yazmaktır:

1>CD Utilities

1 > notepad

Dosya adlarını belirlerken, device adı belirten (:) ve directory belirten (/) işaretlerini kullanmayın. Ayrıca boşluk (), eşittir (=), artı (+) ve çift tırnak (") işaretlerini dosya adı içinde kullanmak isterseniz dosya adını çift tırnak içinde vermelisiniz:

1>DF0: "Ahmet + Mehmet"

Dosya adlarından önce ve sonra boşluk bırakmayın, çünkü bu durumda CLI, büyük olasılıkla şaşıracaktır. Bu arada dosyayı diskete kaydederken, diskette aynı isimde bir dosya varsa önceki dosya herhangi bir uyarı yapılmadan silinecektir. Ancak dosya başka bir directory içinde yer alıyorsa silinmez.

Workbench disketinde bazı özel directory'ler bulunmakta. Bu directory'leri genel olarak sıralayacak olursak:

: Sistem root directory

C: Komut directory'si

L: Kütüphane directory'si

S: Sıra (sequence) directory'si

LIBS: Öpen library çağrıları için kütüphane.

DEVS: Öpen device çağrıları için kütüphane.

FONTS: Öpen fonts çağrıları için fontlar.

T: Geçici veri saklama bölgesi. Herhangi bir disket yüklenirken, AmigaDOS DF0:'daki disketin root directory adını (disk adı) SYS: yani sistem disketi olarak seçer. Bu disketin yüklemesi bittikten sonra başka bir disket takıp DOS işlemleri yapmak istediğinizde SYS:'yi çağıran bir komut verirseniz bilgisayar ilk yüklediğiniz disketin adını vererek onu df0:'a takmanızı ister ve o disketin root directory'sini kullanır.

C directory'sinde komutlar yeralır. CLI'de iken bir komut veya komuta benzeyen herhangi bir şey yazdığınızda, AmigaDOS bu komutu önce içinde bulunduğunuz directory'de arar. Eğer komut burada yeralmıyorsa, C directory'sine bakar.

L directory'si, ROM'da bulunmayan kütüphaneleri saklar. Örneğin bellekte bir RAM Disk yaratmak için gerekli olan Ram-Handler kütüphanesi burada bulunur. AmigaDOS'un kendisi de çalışmak için bu directory'ye ihtiyaç duyar.

EXECUTE komutuyla çalıştırılabilen sıra veya batch dosyaları S directory'sine konmuştur. Bu komut CLI içinden verildiğinde dosyayı önce root directory'de arar. Burada yoksa S directory'sine bakar.

LIBS: ROM'da yeralmayan Öpen Library fonksiyon çağrıları, kütüphaneler belleğe yüklenmemişlerse buraya yapılır.

DEVS: Bu directory'de Öpen Device çağrılarının ihtiyaç duyduğu dosyalar saklıdır. Yazıcınız hakkında bilgiler ve giriş-çıkış operasyonları için modüller burada yeralır.

FONTS: Yazı fontlarının bulunduğu directory.

Bunlara ek olarak bazı programlar (text editörleri vb.) diskette özel bir T directory'si açarak bunun içinde birtakım geçici bilgiler ve backup'lar saklarlar. Bütün bu directory'lerin aynı zamanda mantıksal device adı olarak isimleri vardır, örneğin DEVS: bir mantıksal device adıyken DFO: ve PRT: fiziksel device adı olarak kabul edilir.

AMIGADOS KOMUTLARI

AmigaDOS'un VI.3 versiyonu toplam 64 komuta sahip. Bu komutlar, yukarıda da bahsettiğimiz gibi C directory'si içinde saklanırlar. Bir kısmı VI.2 versiyonundan değişmeden gelen bu komutların bazıları, ileri düzeydeki kullanıcılar için düşünülmüş. Aslında bu komutlar, isimlerini yazdığımızda yüklenen ufak programlar. Yani biz CLI ortamında çalışırken, herbirinin özel işlevi olan belli programları çalıştırıyoruz. Biz burada komutları incelerken daima biraz BASIC bilgisine sahip orta düzeydeki kullanıcıyı gözönüne alacağız. Zaten geçen ayki yazıyı okuyup örnek CLI çalışmasını başarıyla yaptıysanız, buraya kadar olan kısmı okuduktan sonra komutları kullanabilecek düzeye gelmişsiniz demektir.

AmigaDOS'u kullanırken komutlarla birlikte bazı özel operatörlerden yararlanabilirsiniz. Bu operatörler (;), (<) ve (>)'dan oluşuyor. Noktalı virgül (;), komutlardan önce veya sonra kullanılabiliyor ve AmigaDOS'un, arkasına gelen komutu veya yazıyı işleme koymamasını sağlıyor. Bu kullanım BASIC dilindeki REM komutuna benzemekte:

1>DIR ALL; bütün dosyaları göster.

Bu komutla disketin genel bir directory'si alınırken "bütün dosyaları göster." yazısı görmemezlikten gelinir.

Büyük (>) ve küçük (<) işaretleri, komutların içinde giriş veya çıkış yönünü belirlemekte kullanılıyor. Herhangi bir komutun çıkışı, genellikle ekrana gider ancak (>) sembolünü bir device adından önce yazarsanız, çıkış o araca yapılır.

1>TYPE S/Startup-sequence >PRT:

komutuyla startup dosyası ekran yerine yazıcıya gönderilir.

(>) sembolü bir dosya adından önce yazılırsa, çıkışlar o dosya içine kaydedilir.

1>DIR:> içindekiler

Disketin directory'si "içindekiler" adlı dosyaya kaydedilir. Bunu görmek için TYPE içindekiler yazabilirsiniz.

1> bilgiler <içindekiler

komutunu verdiğinizde "içindekiler" dosyasına ne kaydedilmişse, bilgiler dosyası oradan bilgi girişi kabul eder.

Bundan sonraki komutları orjinal formatlarını vererek açıklayacağız. Burada komutlar büyük harfle yazılırken opsiyonel seçenekler köşeli parantezler içinde belirtilecek. Komut için gerekli parametreler de küçük harflerle yazılacak. Bu arada komutun kullanımı konusunda pratik yapmanız için bazı örnekler de vereceğiz.

ADDBUFFERS

Format: ADDBUFFERS Sürücü: nn

ADDBUFFERS komutu, belli bir ölçüde, disketten daha hızlı yükleme sağlar. Herbiri yaklaşık 500 bayt tutan 20-30 buffer (tampon) açarak, diskete daha hızlı erişebilirsiniz. 30'un üzerinde buffer açmak, eğer bir harddisk değilse, sürücüyü daha fazla hızlandırmaz.

Örnek:

1>ADDBUFFERS DF0: 20

ASK

Format: ASK Mesaj

ASK komutu BASIC dilindeki INPUT komutuna benzer, ancak daima evet veya hayır yanıtlarını kabul eder ve daha çok bir komut dosyası (batch file) içinde IF ve EXECUTE gibi komutlarla birlikte kullanılır.

Örnek:

1>ASK devam?

ASSIGN

Format: ASSIGN device-adı directory-adı [List] [Exists] [Remove]

ASSIGN komutu herhangi bir mantıksal device adını veya directory'yi, başka bir directory'ye devrederek oradan çağrılmasını sağlar.

LIST seçeneği, ASSIGN edilen directory'yi ASSIGN listesinden siler.

EXISTS seçeneği verildiğinde, ASSIGN komutu ASSIGN listesini tarar ve mantıksal device adının ASSIGN edilmiş olduğu directory'yi gösterir.

REMOVE seçeneği ile, disk veya device adını vererek bilgisayarın bu aracı görememesini sağlayabilirsiniz. Örneğin harddisk'iniz varsa ve içine virüs girecek diye korkuyorsanız, harddiski bu opsiyonla devre dışı bırakabilirsiniz.

örnekler:

1> ASSIGN fonts: "özel-fontlar: fonts"'

Bu komuttan sonra fontlar için "özel-fontlar" adlı disketin fonts directory'sine bakılır.

1>ASSIGN dh0: remove (harddiski kapatır)

13>ASSIGN C: RAM:

Bu komutla bilgisayar C directory'sini DF0:'da değil RAM:'da arar.

1>ASSIGN L: DH0:L

L directory'si için harddisk'e bakılır.

Superbase PROFESSIONAL

SUPERBASE'IN MENÜLERİ

Amiga'nın pull-down menü özelliği, Süperbase'in tüm versiyonlarında kullanılıyor. Süperbase Professional'ın menüleri ile de yapacaklarınızın sınırı yok denebilir.

Süperbase Professional menü başlıkları, soldan sağa **"PROJECT, REORD, PROCESS, SET, SYSTEM"** olarak sıralanırlar. Her menü başlığı altında, bir kullanım alanına yönelik seçenekler vardır. Bu sayıdan itibaren Süperbase Professional programının menülerini incelemeye başlayacağız.

PROJECT MENÜ

Project menü seçenekleri, database dosyaları ve indeksleri ile ilgili işlemlerde kullanılır. Yeni bir dosya ya da varolan bir dosyayı açma, indeks ekleme veya varolan indeksleri açma ve kapatma, dosyayı düzenleme veya yapısını değiştirme gibi işlemler, hep bu menü seçenekleri ile yapılır.

NEW FILE:

Yeni bir Süperbase dosyası yaratılacağı zaman kullanılan seçenektir.

Bir Süperbase dosyası yaratıldığında, program tarafından otomatik olarak üç dosya oluşur: bir data dosyası, seçilen herbir indeks için bir dosya ve dosyanın tanımını içeren bir dosya. Data dosyası, girilen tüm kayıtları saklayan ve isminin sonuna ".sbf" uzantısı alan dosyadır. İndeks dosyası, seçilen indeks alanına göre kayıtları sıralayarak saklayan dosyadır ve seçilen indeks sırasına göre dosya ismi sonuna bir sayı uzantısı ekler. Dosya tanımını içeren dosya ise, Süperbase'in dosyayı görüntülemek ve kayıtların doğru girilmesini sağlamak için ihtiyaç duyacağı tüm bilgileri içerir ve verilen dosya ismine ".sbd" uzantısı eklenerek oluşur. Burada bilmeniz gereken şey herhangi bir dosya oluşturduğunuzda, bu üç tür dosyanın tamamının sizin belirlemelerinize göre otomatik olarak program tarafından oluşturulacağıdır.

Yeni dosya oluşturmak için "New File" seçildiğinde yeni yaratılacak dosya adının girilmesini isteyen bir istek penceresi görüntülenir. Dosya isminde boşluklar dışında tüm karakterler (/, =, :, ; gibi) kullanılabilir. Yeni isim girilip onaylandıktan sonra, isterseniz şifre girerek dosyanızı korumaya alabilmenize yarayan "Password"ün sorulduğu bir istek penceresi daha gelir. Girilecek şifre varsa, buraya yazılır. En fazla 3 şifre olmak üzere, birden fazla şifre girilecekse noktalı virgül ile ayrılarak belirtilir. Belirtilen şifre sırasının önemi, kullanılabilecek program bölümlerinin kısıtlanmasındanır. Yazılan birinci şifre ile girildiğinde programın tamamı kullanılır. İkinci şifre ile programın okuma ve yazma bölümleri kullanılır, ancak dosya silinemez. Üçüncü şifre ile girildiğinde ise sadece girilen kayıtlar okunabilir. Şifre girmek istemiyorsanız, bu pencereye herhangi bir bilgi girişi yapmazsınız. Burada belirteceğiniz şifre, dosyanızı her açışınızda sorulur. Şifre doğru girilmediği sürece dosya açılmaz. Şifre penceresinden sonra dosya alanlarını tanımlayabilmeniz için ekrana yeni bir diyalog penceresi açılır.

DOSYA TANIMI DİYALOG PENCERESİ:

Yeni bir dosya oluşturulurken, önce dosyada tutulacak kayıtların istenen bilgi alanlarının tanımlanabilmesi için, ekranda bir diyalog penceresi görüntülenir. Bu pencerede, gereken tüm kayıt alanları tanımlandıktan sonra bilgi girişi için kullanılır.

Dosya tanımlama penceresinde, 4 ana bölüm vardır:

1. Dosya Tanımlama Paneli
2. Seçim Düğmeleri
3. Add ve Delete düğmeleri
4. OK, Clear ve Cancel düğmeleri

Dosya Tanımlama Paneli, pencerenin üst kısmını kaplayan ve kendi içinde 3 ana bölüm içeren kısımdır, dosya tanımlama penceresi ilk açıldığında bu bölüm boştur. Kayıt alanları tanımlandıkça burada alt alta liste şeklinde görüntülenir. Dosya tanımlama panelinin bölümleri şunlardır:

- **Field name** (alan adı): Tanımlayacağınız kayıt alanlarına vereceğiniz isimler sırayla bu başlık altında listelenir. Sıra No, Adı ve Soyadı vb. gibi.
- **Attributes** (özellikler): Tanımladığınız kayıt alanlarının belirlediğiniz nitelikleri ilgili alan isminin yanında, bu başlık altına yerleşir. Sayısal alanlar için NUM, yazı alanları için TEXT, hesaplama alanları için CAL vb. gibi.
- **Format** (Stil): Tanımladığınız alanın tanımlanan uzunluğu, tarih stili ve sayısal bilgiler için seçilen kullanım stili, alan adı yanma bu başlık altında yerini alır. Alan uzunlukları için 38, sayısal alanlar için 99999,99 gibi bir yazılım formatı vb. gibi.

Dosya tanımlama panelinin altında, alan tiplerinin belirtileceği seçim düğmeleri bulunur. Alan ismi yazılıp buradaki seçim düğmelerinden uygun olanı seçilerek tanımlaması yapılır. Bu bölümden yapılan tanımlama, dosya tanımlama panelinde "Attributes" başlığı altına yerleşecektir.

Dosya tanımlama diyalog penceresinin

sol alt tarafındaki Add ve Delete düğmeleri, tam üzerlerindeki Field olarak tanımlanmış alan adı girilecek çubuk işlemen için kullanılırlar. Bir alan adımn dos- • a tanımına eklenmesi istendiğinde, Add düğmesi kliklenerek belirtilen alan isminin dosya tanımlama panelinde alan adı taşlığı altındaki listeye ilavesi sağlanabir. Field çubuğunda bulunan bir alan adımn herhangi bir sebepten silinmesi ge- - ektiğinde ise, Delete düğmesi kullanılır. 3u düğme kliklendiğinde field çubuğunda bulunan her şey silinir.

Diyalog penceresinin alt sağ tarafında bulunan üçüncü düğme grubu tamamen diyalog penceresi ile ilgili işlemler için kullanılır. OK düğmesi tanımlamaları onaylayarak çıkmak, Cancel düğmesi ise girişleri iptal ederek diyalogdan ana görüntüye dönmek için kullanılır. Clear düğmesi, field çubuğunu temizler ve se- ;im düğmelerini resetler. Dosya tanımlama diyalog penceresinden OK ile çıkıldığında, index alanının sorulduğu bir sonraki aşamaya geçilir.

Yeni bir alan tanımlama prosedürü özet olarak şöyledir:

1. Field çubuğu kliklenerek, girilecek alan adı buraya yazılır.
2. Alan tiplerinden uygun olanı seçilir.
3. Alan hakkında ayrıntılı bilgiler girilir: sayısal alanın uzunluğu, formatı vb. gibi.
4. Add düğmesi kullanılarak alan tanımı dosya tanımına eklenir.

YENİ BİR ALANYARATMAK:

Yeni bir alan yaratılırken ilk yapılacak şey, field kutusuna kayıt alanının ismini girmektir. Alan isimlendirmede şu kurallar geçerlidir:

• En fazla 15 karakterlik isim verilebilir.

• Alfanümerik karakterler, boşluklar ve alt çizgili karakterler kullanılabilir.

• Alan isimleri bir sayı ile başlamamalı ve arka arkaya birden fazla boşluk içermemelidir.

• Superbase'in programlama dilinde kullanılan kelimeler dışında tüm kelimeler alan ismi olarak kullanılabilir.

Alan ismi verildikten sonra yapılacak ikinci iş, kayıt alanının tipini belirlemektir. Alan tipi seçimi, dosya tanımlama paneli altında yuvarlak işaretleme kutuları olan seçeneklerden yapılır. Bu alan tipi seçeneklerinin her biri için, seçilen tipin türüne bağlı olarak ekrana ikinci bir diyalog penceresi açılır,

ALAN TİPLERİ

TEXT ALANI:

Alanın tipi text yani yazı karakteri olarak seçilecekse, Text etiketinin yanındaki yuvarlak kutu kliklenir. Bu seçenek dosya tanımlama penceresi açıldığında tanımlı olarak seçilidir. Text alanı olarak tanımlayacağınız kayıt alanına her tür karakter girişini yapabilirsiniz. Bu seçimle ekrana text formatını belirleyebileceğiniz bir diyalog penceresi açılır.

Bu diyalog penceresinde iki yanında oklarla tanımlı olan alan uzunluğunu en fazla 255 karakter olmak üzere değiştirebilirsiniz. Burada belirleyeceğiniz uzunluk, kayıt alanına gireceğiniz bilgilerin uzunluğuna uygun olmalıdır. "Upper case" ile etiketlenmiş kutuyu işaretleyerek yazıların büyük ya da "Lower case" ile etiketlenmiş kutuyu seçerek yazıların küçük harf girilmesini isteyebilirsiniz. "Capitalize" seçeneği ile girdiğiniz yazının baş harfi siz nasıl girerseniz girin, büyük harfe çevrilecektir. Diyalog penceresinde bu seçeneklerden herhangi biri işaretlenmişse, alana gireceğiniz yazılar aynen girdiğiniz gibi görünecektir. Fakat bu seçeneklerden birini işaretlediğinizde gireceğiniz karakterler nasıl olursa olsun otomatik olarak istediğiniz formata çevrilir.

"Responses" olarak etiketlenmiş kutu, bir alana birden fazla bilgi girilecek - se kullanılır. Bu özellik, sadece text alanları için geçerlidir. Normal olarak bu kutu, alana tek bilgi girileceği düşünülerek 1 olarak tanımlıdır. Siz de alana tek bilgi girişi yapacaksanız Response kutusunu olduğu gibi bırakırsınız.

Responses alanı, bir alan ismi altında ilişkili data kalemlerinin en fazla 9 olmak üzere birden fazlasını depolamaya imkân verir. Alanda girmek istediğiniz miktarı belirttikten sonra, bilgi girişine başladığınızda sırayla bilgileri girip RETURN tuşuna basarak belirttiğiniz sayıda bilgiyi saklamasını sağlayabilirsiniz. Bir anda alanda girilen bilgilerden sadece bir tanesi görünür. Diğer bilgilere erişmek için, CTRL tuşu ile N ve P tuşlarının kombinasyonu kullanılır. CTRL-N tuşları bir sonraki bilgiye, CTRL-P tuşları ise bir önceki bilgiye geçmek için kullanılır. Ancak bu esnada kursor mutlaka çoklu cevaplı (response) tanımlanmış olan alan içinde olmalıdır. Yoksa tuşlarla vereceğiniz komutlar işlemeyecektir.

Şimdi, ne işe yarar bu Response alanı diye düşünebilirsiniz. Müşteri telefon numaraları, ürün fiyatları gibi aynı alana birden fazla bilgi girmek isteyebilirsiniz. Alan tipini text olarak belirlerseniz tabii. Aslında buna en çarpıcı örnek olarak, bir kütüphanedeki kitapların indeksi verilebilir. Normalde bu tür bir dosyada, her kitap ayrı bir kayıt olarak girilir. Her kayıt; kitabın adı, diğer özellikleri ve yazarı gibi bilgiler içerir. Ancak bazı kitaplar birden fazla yazar tarafından yazılmış olabilir. İşte bu tür alanları çoklu cevaplı alan olarak tanımlarsanız, aynı alana en çok belirlediğiniz response miktarı kadar olmak üzere, gereken yazar isimlerini girebilirsiniz. Yazarı ve diğer özellikleri uygun kitaplar için de, kitap adı alanında aynı belirlemeyi yapabilir, böylece bir kayıt içinde birden fazla kitap depolayabilirsiniz.

Bu tür alanları filtreler ya da iki alanı birleştirmek için bir "Calculation" (hesaplama) formülünde kullanmak gibi bir takım özel işlemlerde, alan adı yanında parantez içinde kullanılacak bilginin response numarası belirtilmelidir. Mesela alana girilen ikinci bilgi kullanılmak isteniyorsa, kullanım "Alanadı(2)" şeklinde olmalıdır.

Text alanı tanımlamaları bittikten sonra OK düğmesi kliklenerek yapılan girişler onaylanır ve dosya tanımlama penceresindeki ADD düğmesi ile panelde yerini alması sağlanır.

NUMERIC (SA YISAL) ALAN:

Bu alan tipi; ondalık sayılar, nakit para tutarları, tam sayılar ve üslü sayıları girmek için tanımlanır.

Alan ismini girdikten sonra "Numeric" etiketli kutuyu kliklediğinizde, tanımlı sayı formatım değiştirebileceğiniz "Number format" diyalog penceresi görüntülenir. Girilebilecek sayı hanesi için maksimum 13 hanelik yer ayrılmıştır. Ondalık noktadan önce ve sonraki hane sayısını pencerenin etiketi altındaki hane çubuğunun iki yanındaki oklarla artırıp azaltabilirsiniz. Pencere görüntüye geldiği anda hane çubuğunda ondalık noktanın solunda 5 rakam, sağında ise 2 rakam vardır. Bir de negatif sayıları belirtmesini sağlayan eksi işareti sayının başına yerleştirilmiştir. Zaten çubuğun altında sayının tanımlı stilleri de seçili olduğunu belirtir şekilde işaretlidir. Hane çubuğunun altındaki bu bölümde, birçok sayı stili kutusu vardır. Hane çubuğunun hemen altındaki 4 kutu format tipi, ikinci ve üçüncü sıradaki 8 kutu sayısal format özelliklerini içerir. Şimdi bu kutuları tek tek açıklayalım.

SAYISAL FORMAT TİPLERİ:

9.0 Ondalık nokta formatının solundaki tüm sayıları görüntüler. Verilen sayıda ondalık noktadan sonra 1 hane bile olsa, 0 eklenerek noktadan sonra 3 hane olması sağlanır. Hane çubuğunda 999.000 verilmişse, sayılar alanda 25.400, 250.489 şeklinde görüntülenir.

9.9 Bu format da, sadece sayıları görüntüler. Hane 0 ile tamamlanmaz, boş bırakılır.

*.0 Ondalık noktanın soluna belirlenen haneyi tamamlamak için yıldız koyar. Sağ tarafa ise 0 ekler. *****. 00 formatı için, sayılar, ***26.28, **334.46 gibi olur.

0.0 Formata uygun olarak başa ve sona 0 ekler: 0026.200,0334.456 gibi.

SAYISAL FORMAT ÖZELLİKLERİ:

- Negatif sayıların önüne bir eksi işareti eklenir. Sayı pozitif ise, işaret konmaz.

+ /- Negatif sayıların başına eksi, pozitif sayıların başına ise + gelir.

(-) Eksi işareti yerine parantezler kullanılır.

None: Hiçbirşey seçilmezse anlamındadır. Bu durumda, işaretler için boşluk konmaz. Sadece negatif sayılar için eksi işareti otomatik olarak konulur.

Diyalog penceresinin iki para sembolü vardır:

$9 Sayının sol başına $ işareti koyar: $25.75 gibi.

$ 9 Sayının sol başına $ işareti koyar ve bir boşluk ekler: $ 25,75 gibi. Para birimi formatında, istediğiniz ayarlamaları Set Menünün "decimal Format Options" seçeneği ile yapabilirsiniz.

Sayısal formatın diğer özellikleri için konmuş diğer 3 kutu da şunlardır:

(0) Sıfır yerine boşluk basar.

(,) Bin hanesi ayırıcısı olarak virgül kullanılır: 1,900 gibi. Alternatif ayırıcı işaretler Set Options'tan ayarlanabilir.

E Sayılar 13 haneden daha büyük olduğunda yazabilmenize izin veren üslü gösterim işaretidir.

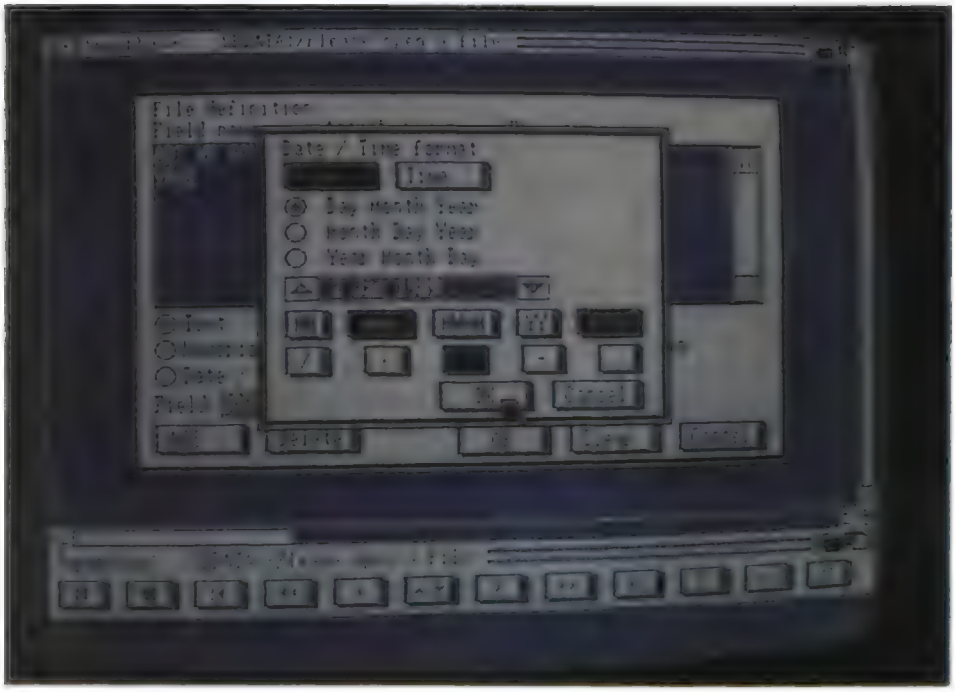
Sayısal format alanı için düzenlemeleriniz bittiğinde, OK kutusu kliklenerek bu diyalog penceresinden çıkılır ve tanımlanan alan ADD ile dosya tanımlama paneline eklenir.

Bilgi girişi yaparken belirlediğiniz sayı formatım aşarsanız, Superbase alana # # # # # # # # şeklinde bir işaret koyar.

DATE (TARİH) — TIME (SAAT) ALANI:

Bu alan, 0001 ile 9999 yılları arasında verilen tüm tarihleri kabul eder. Siz de dosya tanımlamanıza girmek istediğiniz tarihler varsa bunları Date olarak etiketlenmiş kutuyu seçerek tanımlayabilirsiniz. Burada belirtmek istediğimiz şey, tarihler için de diğer alanlar için de uygun alan tanımlamanızın şart olmadığıdır. Her bilgi text olarak tanımlanmış bir alana yazılabilir. Tabii bunların hepsini kullanımınıza uygun olarak yapmalısınız. Data dosyanızda tarihlere göre arama yapacaksanız, bu alanı mutlaka tarih alanı olarak tanımlamalısınız. Bu tüm alan tüpleri için geçerli tabii.

Tarih kutusunu işaretlediğinizde, ekrana gelen diyalog penceresinde, tarih ve saat formatım belirleyebilirsiniz. Diyalog penceresinin etiketi altındaki tarih ve saat kutularından hangisini ayarlayacaksanız onun kutusunu işaretlemelisiniz. Bu kutuların altında, alana yazılacak tarihin görüntüleneceği gün (Day), ay (Month) ve yıl (Year) sırasını belirleyebileceğiniz 3 seçenek sıralanır. Bunlardan istediğinizi seçerek ay ve yıl için stil belirlemesine geçebilirsiniz. Stil seçenekleri, tarihin yazılı olduğu çubuğun altındaki 5 kutuya yerleşmişlerdir. Çubukta yazılı olan sistem tarihini, çubuğun iki yanında bulunan oklarla değiştirebilirsiniz. Ay ve yıl stilleri şunlardır:



MM l'den 12'ye kadar sayı olarak görünür.

M MM Gireceğiniz ayın İngilizce isminin ilk 3 harfi görünür; Jan gibi.

MMMM Ayın İngilizce olarak tümü görüntülenir; January gibi.

YY Yılın son iki rakamı görünür; 89 gibi.

YYYY Yıl rakamının tamamı görünür; 1989 gibi.

Ay ve yıl stili seçenek kutularının altında, ayırıcı olarak kullanılacak karakterlerin seçileceği başka beş kutuluk bir grup seçenek daha vardır. Aşağıda bu ayırıcıları örneklerle açıklayacağız:

/	20/10/89
_	20-10-89
boşluk	20 10 89
.	20.10.89
,	28 October, 89 ya da Oct 1,89

Time kutusu seçilerek saat ayarlanarak zaman, tarihte içerik sırası olan 3 seçenek, yerini saat parametrelerinin belirleneceği seçeneklere bırakır. Tarihin yazılı olduğu panele de sistem saati yerleşir. Panel çubuğunun iki yanındaki oklarla bu kez saati ayarlayabilirsiniz. Saat tanımlı olarak saat (hour) — dakika (second) olarak görünür. Üstteki üç seçenekten ilk ikisi ile saatin; saat - dakika - saniye (second) veya saat - dakika - saniye - milisaniye olarak görünmesini sağlayabilirsiniz. AM/PM clock seçeneği ile de, saatin 12 ya da 24 saatlik formantından birini seçebilirsiniz.

EXTERNAL (HARİCİ) DOSYA ALANI:

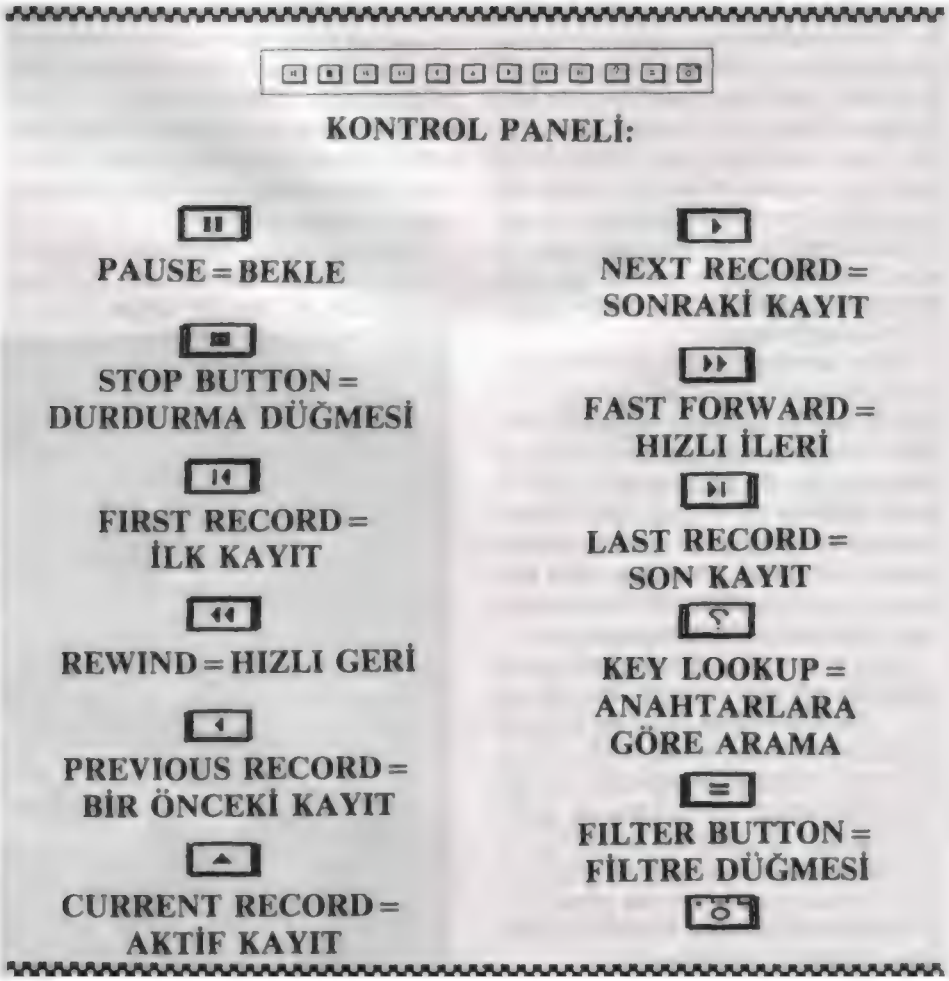
External dosya alanı, alan ismi belirlendikten sonra, buraya girilecek olan bilginin dışardan ulaşılacak bir dosya olduğunu belirtmek için açılır. Yani bu alana girilecek isimle diskete kaydedilmiş bir resim ya da yazı dosyasına erişilecektir. Bu özellik sadece Amiga'nın Superbase programında vardır. Burada belirtilecek resim ya da yazı dosyasının ismi önüne disket sürücü numarası veya disket etiketi yazılabilir. Bunun dışında alan aslında bir text alanı gibidir. Tabii erişmek istediğiniz external dosya, aynı data disketi üzerindeyse ismi dışında yazmanız gereken başka bir şey yok. External dosya alanının içeriğinde şunlar olabilir:

- Bir dosya adı
- Bir dosya adı içeren bir directory adı
- Bir sürücü numarası (DF0:, DFl: veya DHO:), bunun takip eden bir directory ve bir dosya ismi.

External alan olarak tanımlanan bir alan içindeki bilgi, ekrandaki alan ismi yanında görünür. Burada ismi belirtilen dosyaya erişmenin yolu, kontrol panelindeki EXTERNAL DOSYA DÜĞMESİ'ne basmaktır.

Dosya tanımlama penceresindeki 5 alan tipi bunlar. Zaten bir database dosyasında bunlardan başka alan tipine hiçbir zaman ihtiyacınız olmaz.

Gelecek sayıda, "Dosya İndeksleri" konusuna girecek ve yeni bir dosya yaratma örneği vereceğiz. Hoşçakalın...



MYTH

Artık adventure oynayıp da Magnetic Scrolls adını duymayanınız kalmamıştır herhalde. Şimdiye kadar Amiga'da grafikli text adventure'ların en kalitelilerini üreten bu firmanın son çıkardığı oyun olan Myth, aynı zamanda daha önceki adventure'larda bulunan text ve grafik formatının kullanıldığı oyunların son örneğini meydana getiriyor. Bu arada, Adventure Haberleri kısmında Magnetic Scrolls ile ilgili en son haberleri okuyabilirsiniz.

Myth, bundan önceki Scrolls adventure'larına göre daha kısa bir oyun. En büyük özelliği de İngiliz Adventure Kulübü Official Secrets için özel olarak yazılmış olması. Bu nedenle oyun, yurt dışında sadece bu kulübe üye olanlara veriliyor ve hatta oyun içinde, eskiden olduğu gibi ipucu almak için şifre kodlamaya hazırlandığınızda Official Secrets referansıyla karşılaşıyorsunuz.

Myth'in konusu, adından da tahmin edilebileceği gibi mitolojik devirde geçiyor. Tanrıların kralı Zeus, bir toplantıda dini tekellerinin Hıristiyanlık gibi yeni bir din yüzünden sarsılmakta olduğunu haber veriyor. Buna karşı bir şeyler yapmak için ilk olarak deniz tanrısı Poseidon seçilerek yeryüzüne gönderiliyor. Siz de oyunda tanrısal güçleri Zeus tarafından alınmış, ölümlü bir insan olan Poseidon rolündesiniz.

Bu noktada biraz tanrılardan ve genel olarak mitolojiden bahsetmek istiyorum. Ne de olsa bu oyunda eski Yunan kültüründeki mitoloji dünyası yeniden canlandırılmış ve bu konuda biraz bilgi sahibi olmak hiç de fena olmaz. Öncelikle Olympos dağına bir çıkıp orada yaşayan tannan tanıyalım.

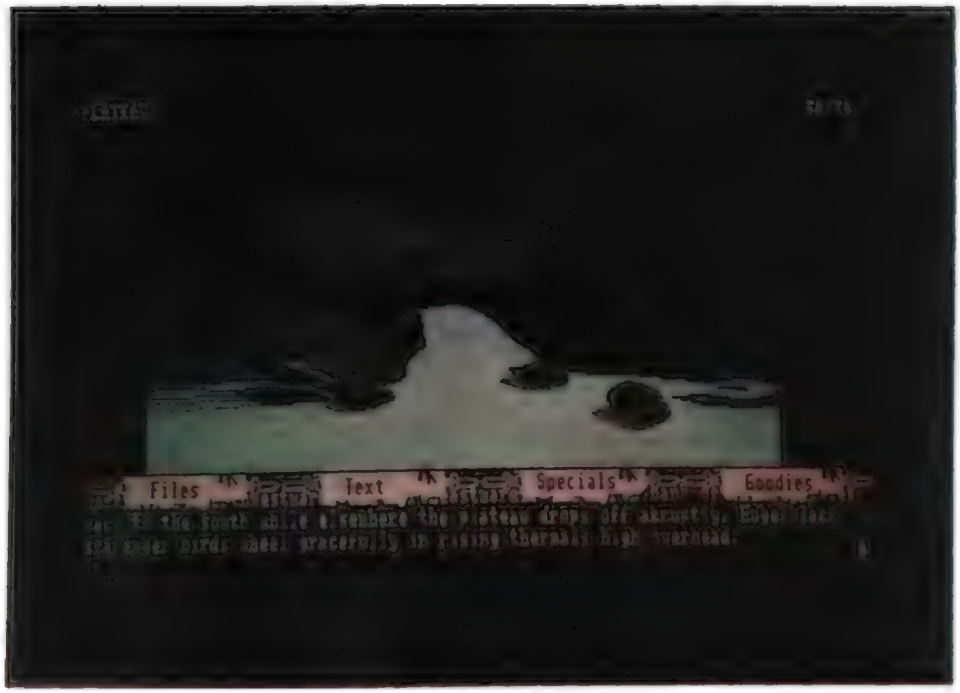
Olympos'un en tepesinde Zeus'un sarayı yaralıyor. Zeus, hem tanrıların tanrısı hem de oradaki birçok tanrı ve tanrıçanın babası olarak en büyük otorite. Aynı zaman da yağmur tanrısı olan Zeus'un karısının adı ise Hera. Bazen Hera'nın kıskançlıkları yüzünden karı-koca arasında kavgalar çıkabiliyor ve çoğunlukla Hera Zeus'a istediğini yaptırıyor. Zeus'un iki kardeşi daha var. Aslında Hera da aynı zamanda Zeus'un kız kardeşi. Erkek kardeşler, Deniz Tanrısı Poseidon ile Yeraltı ve Ölüler Tanrısı Hades. Poseidon vaktinin büyük bir

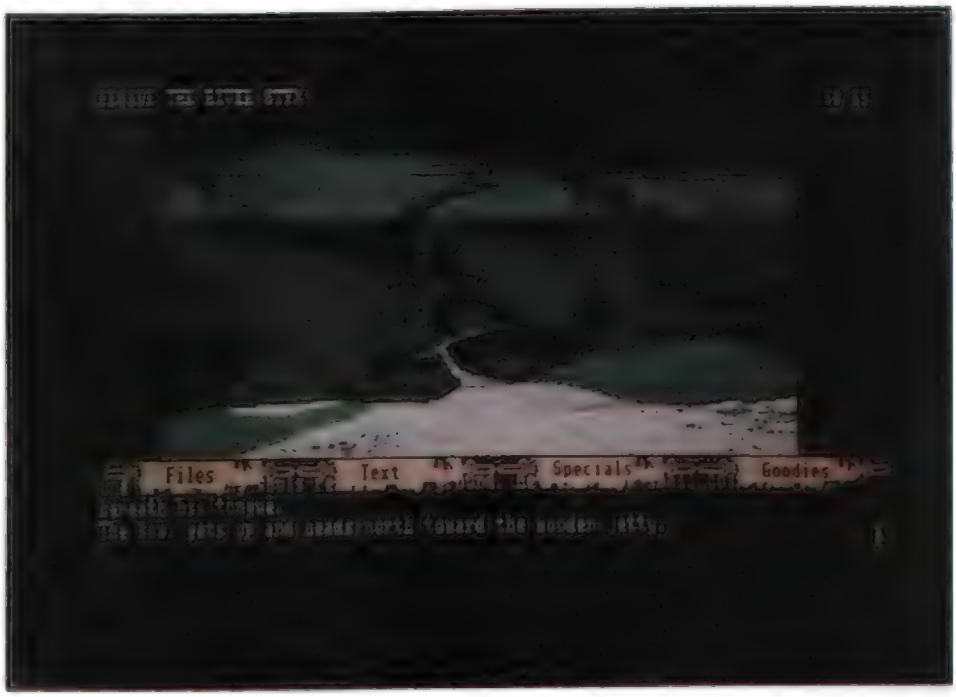
kısmını yukarıda ağabeyinin yanında geçirirken, Hades yeraltındaki ölüler ülkesi Tartarus'tan pek ayrılmıyor. Her ne kadar pek sevilmese de, Hades o kadar kötü bir tanrı değil. Hades, Demeter'in kızı Persephone ile evli ancak Persephone'nin yılın altı ayını yukarıda geçirme izni var. Hades'in ayrıca giyildiğinde görünmezlik sağlayan bir miğferi bulunuyor. Poseidon olarak oyunun başındaki göreviniz bu miğferi ele geçirmek.

Mitolojide tanrılar çoğu zaman insanlar gibi davranırlar. Tek farkları olağanüstü güçleri ve ölümsüz olmalarıdır. Bunun yanında değişik tanrılar değişik huyları temsil ederler. Örneğin aşk tanrıçası Aphrodite ne kadar nazik ve iyi huyluysa, savaş tanrısı Ares o kadar ateşli ve yıkıcıdır. Oyunda bütün tanrılar esprili bir şekilde insanlara benzetilmiş. Zeus'un verdiği parti, yaptığı konuşma ve arada Persephone'yi gürültü yaptığı için uyarması çok hoş.

Oyunun başında Hades'in ülkesini dokuz başlı canavar koruyor. Mitolojiye meraklı olanlar Herkül'ün on iki görevinden birinin de bu Hydra'yı öldürmek olduğunu ve bunu nasıl başardığını hatırlayacaklardır. Siz ise bu işi daha farklı bir biçimde halletmelisiniz. Eğer burada bir zorlukla karşılaşırsanız ipuçları bölümüne bakın. Hades'in kapısından içeri girdikten sonra hemen değişik bir yere geldiğinizi tabedeceksiniz. Uzaklarda çalan borular ve sık sık karşınıza çıkan ruhlarla oldukça ilginç bir yer burası. Tartarus'u çevreleyen Styx nehrini de ölümlü olarak geçmek ve burada Azrail ile karşılaşmak herhalde heyecan verici bir olay.

Myth'in grafikleri, üç ayrı sanatçı tarafından çizilmiş ve her zamanki Scrolls grafikleri kalitesinde. Ancak sayıları oldukça az. Kelime hazinesi ise diğer oyunlar kadar zengin değil. Ancak bundan önceki Scrolls oyunlarının beğeni toplayan özelliklerine sahip. Pawn ve Guild of Thieves'deki zengin çevre, Jinxter ve Fish'in mizah dolu dünyası, bu oyunda da hissediliyor. Tabii bunların zevkine varabilmek için şüphesiz iyi İngilizce bilmek şart.





ADVENTURE HABERLERİ

Eski adventure firması Level 9, kendi geliştirdiği HUGE adlı program sayesinde grafik action oyunları her türlü 16-bit makinede çalışabilecek formata getirilebiliyor. Sierra'nın Larry oyunlarındaki sisteminden çok daha hızlı çalıştığı söylenen yeni sistem, daha çok arcade oyunları için kullanılacak. Böylece Level 9'ın adventure oyunlarını tamamen terkettiği görülüyor.

Yakın bir zaman kadar Virgin firması ile birleşen Magnetic Scrolls da yeni türde oyunlar hazırlamaya devam ediyor. Yakında piyasaya çıkacak olan Wonderland, Levvis Carroll'ın Alice Harikalar Dünyası'nda adlı kitabından bir uyarlama. Romandaki ilginç karakterlerin çoğu oyunda yeralıyor ve özel menüler ve ikonlar kullanarak bunlarla iletişim kurabiliyorsunuz.

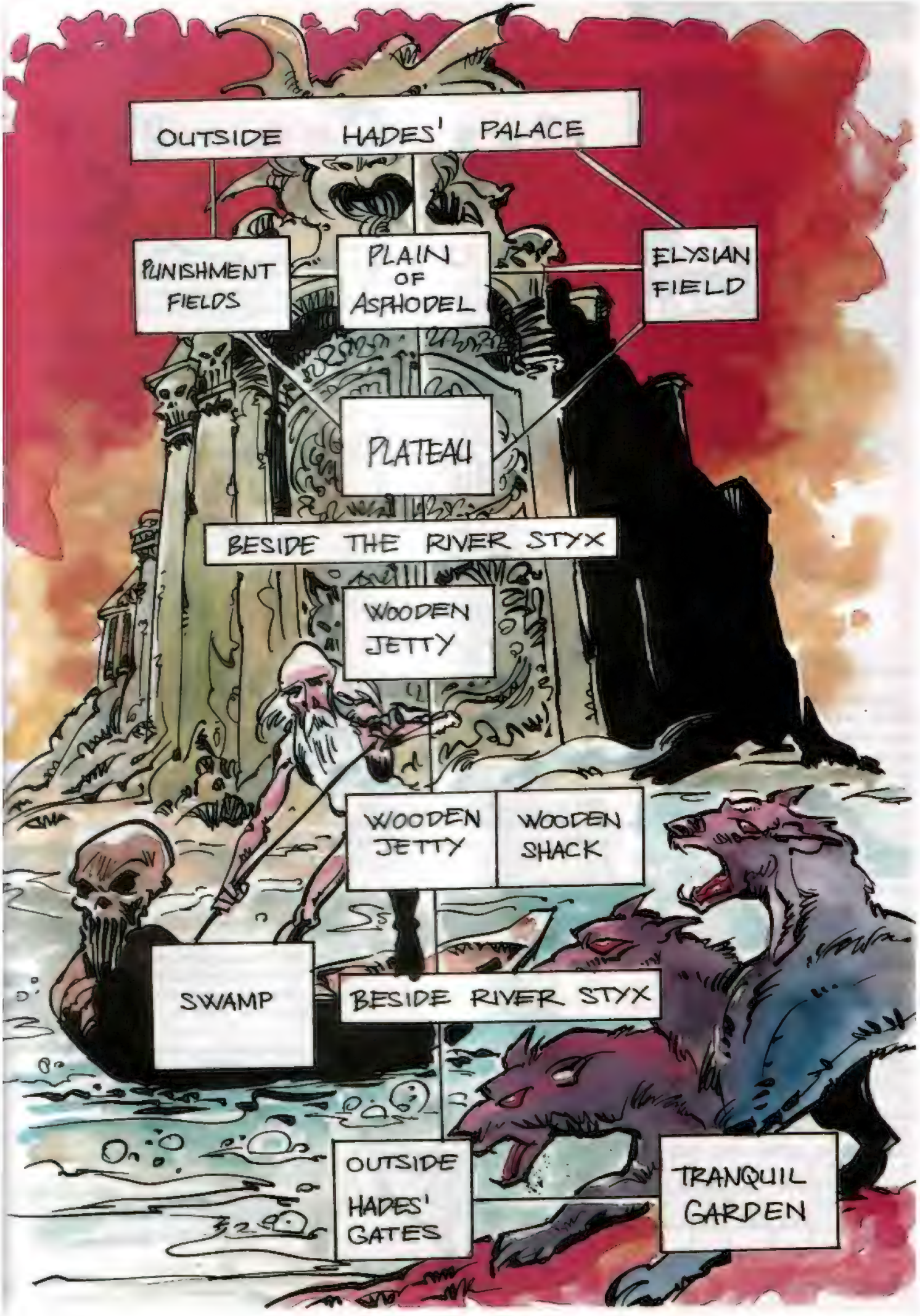
ADVENTURE İPUÇLARI

♦**MOONMIST:** Yemekte temiz görünmek istiyorsanız, odanıza çıktığınızda kuzeye giderek banyo yapın. Daha sonra da kıyafetinizi değiştirin.

♦**MYTH:** Hydra'yı geçmek için, yasak Meyvanın olduğu ağacın dibindeki yaprakları **GET LEAVES** komutuyla alın. Daha sonra bu yaprakları flat stone'un üzerine bırakın. Küçük taşı alarak **HIT LEAVES WITH SMALL STONE** komutunu verin. Yaprakların zehiri açığa çıkınca **RUB TRIDENT WITH LIQUID** yazın ve batıya giderek mızrağı Hydra'ya fırlatın.

♦**ISLAND OF LOST HOPE:** Geminin ambarında açılmış bir sandık bulacaksınız. Bu sandığın içindeki ipi (string) ve geminin iskele tarafında bulunan tahta üzerindeki çiviyi alın. Çiviyi BEND NAİL diyerek bükün ve ipe bağlayın. Bu oltayla zincirin alt kısmındaki balığı yakalayıp korsana verebilirsiniz.

♦**LEASURE SUIT LARRY III:** Telefon kulübesinde kıyafetinizi değiştirdikten sonra tekrar eve dönün. Posta kutusunda içinde bir kredi kartı bulunan bir zarf bulacaksınız. Kredi kartını alın ve daha sonra Show Room'daki adama gösterin.


OUTSIDE HADES' PALACE
PUNISHMENT FIELDS
PLAIN OF ASPHODEL
ELYSIAN FIELD
PLATEAU
BESIDE THE RIVER STYX
WOODEN JETTY
WOODEN JETTY
WOODEN SHACK
SWAMP
BESIDE RIVER STYX
OUTSIDE HADES' GATES
TRANQUIL GARDEN

AMIGA SALTASI

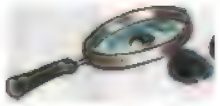
SES EFEKTİ YARATMA:

İşte size makina dilinde yazılmış kısa bir ses efekti programı. Aşağıdaki programı, Amiga Basic'ten yazın ve kaydettikten sonra çalıştırın. Programın kullanımı ile ilgili bilgiler, programın içinde belirtilmiştir.

```
FOR j = 0 TO 255
READ değer
MDkoduS = MDkodu$ + CHR$(deger)
kontrol = kontrol+değer
NEXT
IF kontrol <>22825 THEN
PRINT "DATA SATIRI HATALI!"
END
END IF
da$ = "ML"
ÖPEN da$ FOR OUTPUT AS    1
PRINT #1, MDkodu$
CLOSE 1
PRINT "ML PROGRAMINI ÇALIŞTIRMAK İÇİN"
PRINT "SYSTEM YAZARAK DOS'A GERİ DÖNÜN."
PRINT "CLI PENCERESİNDE ML, BOŞLUK VE HERHANGİ BİR KARAKTER"
REM ------"ML A" gibi, harf dizisi de yazabilirsiniz
   PRINT "YAZIP RETURN'e BASIN"
```

```
DATA 0,0,3,243,0,0,0,0
DATA 0,0,0,1,0,0,0,0
DATA 0,0,0,0,0,0,0,50
DATA 0,0,3,233,0,0,0,50
DATA 208,136,34,64,69,249,0,0
DATA 0,168,35,202,0,223,240,160
DATA 35,202,0,223,240,176,51,252
DATA 0,16,0,223,240,164,51,252
DATA 0,16,0,223,240,180,51,252
DATA 0,64,0,223,240,168,51,252
DATA 0,64,0,223,240,184,48,60
DATA 0,0,16,16,12,0,0,33
DATA 109,0,0,70,12,0,0,125
DATA 110,0,0,62,192,252,0,4
DATA 51,192,0,223,240,166,192,252
DATA 0,2,51,192,0,223,240,182
DATA 51,252,130,1,0,223,240,150
DATA 97,0,0,38,51,252,0,1
DATA 0,223,240,150,51,252,130,2
DATA 0,223,240,150,97,0,0,18
DATA 51,252,0,2,0,223,240,150
DATA 82,136,179,200,102,168,78,117
DATA 48,60,0,2,47,1,83,64
DATA 50,60,255,255,81,201,255,254
DATA 81,200,255,246,34,31,78,117
DATA 0,32,64,96,120,120,120,120
DATA 120,120,120,120,120,120,120,120
DATA 136,136,136,136,136,136,136,136
DATA 136,136,136,136,160,192,224,0
DATA 0,0,3,236,0,0,0,1
DATA 0,0,0,0,0,0,0,6
DATA 0,0,0,0,0,0,3,242
```

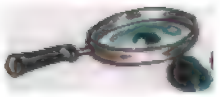
* JUMPING JACKSON: Her 4 bölümden sonra password veren CHALLANGE bölümlerini başaramadıysanız, işte size iki password: Beşinci bölümden başlamanızı sağlayan ROCKNROLL, onüçüncü bölümden başlamanızı sağlayan ELVİS.



* THUNDERBLADE: Açılış ekranında CRASH yazısını girin. Ekran parlayacaktır. Şimdi HELP tuşuna ve hangi aşamadan başlamak istiyorsanız onu belirten sayının tuşuna basın.

* FERNANDEZ MUST DİE: Oyunu pause edin (p tuşuna basarak) ve SPINYNORMAN yazarak sonsuz hakka sahip olun.

* F16 FALCON: Uçuş esnasında sekiz adet yeni roket, cephane ve daha fazla güç isterseniz X, SHIFT ve CTRL tuşlarına aynı anda basın.



* WEIRD DREAMS: Aynaların bulunduğu odada ekrandan çıkmadan mümkün olduğu kadar sağa gidin. Aynada şişman gözükebilecek şekle gelmek için hafifçe joystick'e dokunun. Bu noktada help tuşuyla SOS mesajı vermemiz gerekiyor. Bunu Morse kodunu kullanarak ...—... (üç kısa, üç uzun ve yine üç kısa vuruş) kodlayın.

* SÜPER CARS: Skor ekranında adınız yerine RICH yazın ve gerçekten zengin olun. BIGC yazarsanız oyunun son aşamasını oynayabilirsiniz.

* X-OUT: Oyunun başında en pahalı gemiyi satın alın ve ekrana koyun. Bundan sonra mavi uydulardan bir tane satın alın ve bunu nakit paranızın gösterildiği yere götürüp sol mouse tuğu ile klikleyin. Bu işlem sonunda 500.000 quid'e sahip olacaksınız.

F-29

A) ARIZONA HEDEF GÖREVLERİ

1) Sektör 7B'deki ilk hedefi vurun.

2) Tehlikeli kamyonlardan oluşan bir konvoy doğu-batı yolunda ilerliyor. Sektör 8A ile 8H arasındaki tüm kamyonları yok edin.

3) Sektör 3A'daki trenleri vurun.

4) Sektör 5D'deki Samsight ve radar kontrolünü yok edin.

5) Sektör 8F'deki test köprüsü ve Yuscon'u vurun. O bölgedeki Sam Sitelere de dikkat edin.

6) görüş alanınızdaki MIG 29 Fulcrumların ikisini vurun.

7) Sektör 3A'daki Nevada'yı geçen tankları vurun.

8) Sektör 1 C'deki endüstri kompleksini vurun.

9) Sektör 4C'deki üssü ve düşman pistini yok edin. Aynı zamanda buradaki avcı uçaklarına da dikkat edin.

10) Sektör IE'deki düşman kumanda merkezini yok edin. SAM kompleks ve site'lere dikkat edin. Arizona'nın son ve en zor görevi.

B) PASİFİK GÖREVLERİ

War Update 1

1) Scramble: Sektör 4D'deki petrol yatağınıza yaklaşan düşmanları yok edin.

2) **Firebolt:** Sektör 8D'deki petrol rafinerinize (Vejan adası) gelen düşmanı durdurun. En az 3 uçak vurmalısınız.

3) Drop-in: Sektör 4G'deki kruvazörü, radardan kaçmak için yere mümkün olduğu kadar yakın uçarak yok edin. Muhakkak MRASM kullanın.

4) Plunge: Sektör 10'de bulunan Zahit! adasındaki düşman yağ deposunu yok edin.

War Update 2

1) Splash: Düşman filosu sektör 8G'deki Troy'un kuzey sahiline en az on iniş helikopteriyle geliyor. Arkalarında da Fulcrum (Mig 29)'lar var. İniş helikopterlerini yok edin.

2) Warm Up: Sektör 3B'den kırmızı filonun geldiğini çok geç haber alıyorsunuz. İstihbarat servisiniz de yok oluyor. Merhaba demekte size yakışır.

3) Deep Head: Ivan Seonid Brezhnev filosu Solomos adasına saldırıyor (Sektör 4B).

4) Beta-1: Düşman süper tankı Azov sektör 4G'de Miglerde ona destek veriyor. Hücum.

War Updade 3

1) Revenge: New Jersey kruvazörü 2 düşmanla (Kresta 2, Admiral Zozulya) savaşa girer ve kaybetmek üzere. Mig ve 2 düşmana karşı destek vermelisiniz.

2) **Arc:** Düşman Solomos adasına tüm hatlarıyla geliyor ve sizin de 4 MİG vurup, filoyu hafifçe dağıtmanız lazım.

3) Strike Back: Amerikan filosu sektör 5H'ye ulaşıyor. Kennedy JF Carrier'ı de onlarla. Sizin yapmanız gereken SAM ve Mig'leri engellerken düşman filosuna bir iki füze atmak. En az 2 gemi vurmanız lazım.

4) Stamps: Sektör 1 D'deki düşman rafinerisini yok edin.

War Update 4

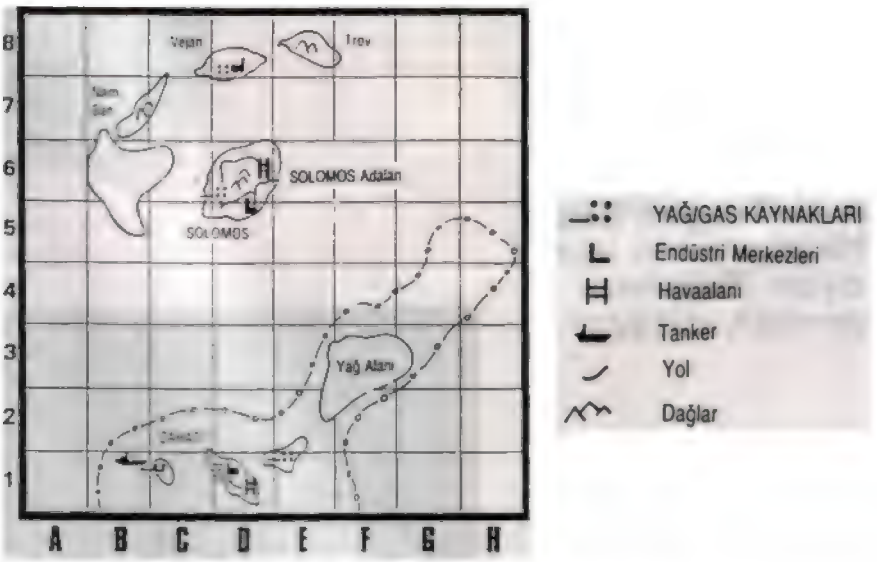
1) Knockout: Sektör iG'deki Ivan Leonid Brezhnev destek gemisini yok edin.

2) Fight Back: Sektör 4F'deki Amerikan gemilerine destek sağlamalısınız.

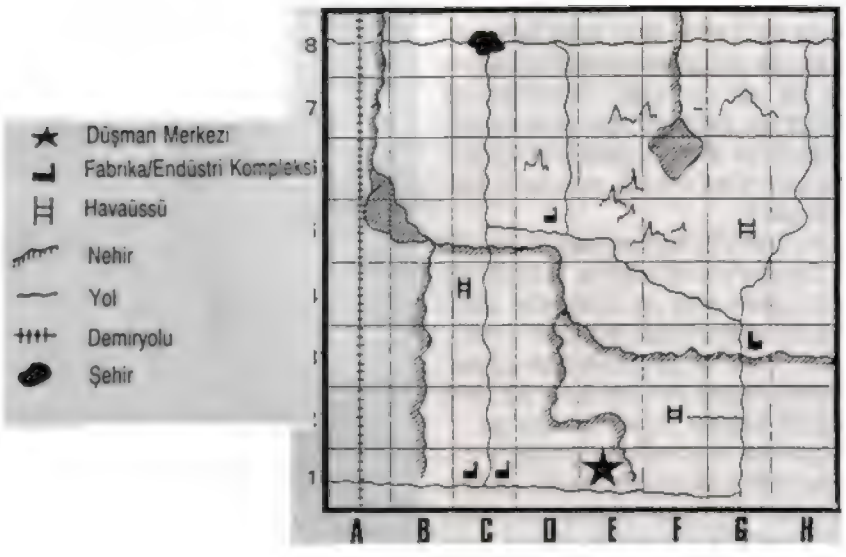
War **Update 5**

1) HAND SHAKE: Sonunda taraflar anlaşmaya varır ve sektör 4B'deki düşman gemisi Leningrad'da anlaşma yapılacağını duyan istihbarat kuvvetleriniz harekete geçer. Size sundukları raporda da düşmanın her an sabotaj girişimine girebileceği yazılı.

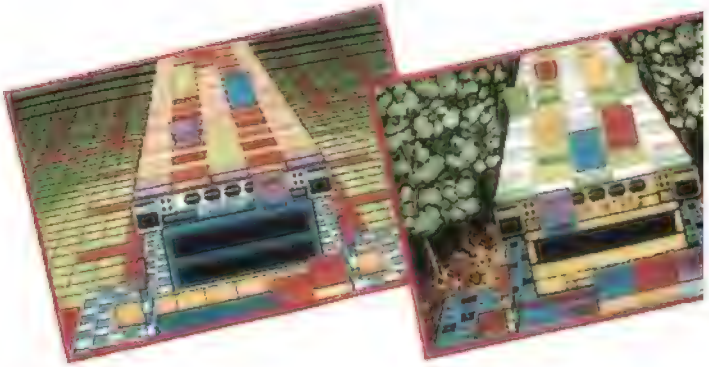
PASİFİK



ARIZONA



KL



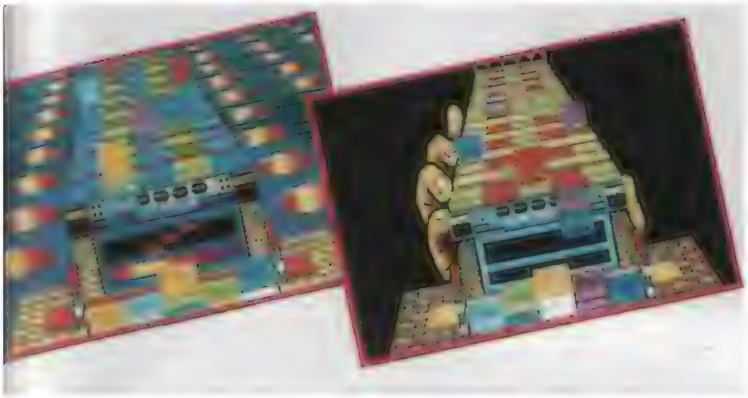
Domark/Tengen 'den Tetris hayranları için yeni bir oyun. Bakalım beğenecek misiniz?

Cem GENCER

Amiga'da Tetris tarzı hem kafa yoran, hem de dikkat gerektiren bir beceri oyunu sık sık çıkmıyor. Tetris'ten ve BlockOut'tan bıkanlar için yine bu tarzın değişik bir şekilde geliştirilmiş versiyonu olan Klax oyunu, sonunda Türkiye'ye geldi.

Oyun, Tetris'in benzeri olarak tanıdığımız Coloris'i andırmakta. Bunun sebebi, bu oyununda da Coloris'te olduğu gibi, renkler dikkate alınarak oynanmasıdır. Tetris ve benzerlerinde genellikle düşen taşlar yan yana ve üst üste getirilerek satırlar tamamlanıyordu.

Bu oyunda, oyun sahası grafiğine derinlik de verilerek üç boyutlu bir görüntü elde edilmiş. Oyun masasına yaklaşık 30 derecelik bir açıyla üstten bak-



maktasınız. Oyuna başladığınızda, ekranın aşağısına doğru farklı renklerde bazı taşlar yuvarlanmaya başlayacaktır. Bu taşlar ekranın en altına geldiğinde düşerek yok olacaklardır. Fakat bunları düşmeden yakalamanız ve üç tane taştan oluşan dikey, yatay ya da çarpraz topluluk kurmalısınız. Kurulan her üçlü taş grubuna bir "Klax" adı verilmektedir. Bir klax oluşturduğunuzda, taşlar kendiliğinden yok olacak ve sizin puanınız da bu sayede artacak.

Bu taşları toplamak için, ekranın alt kesiminde masanın kenarında bulunan tabletinizi hareket ettirmeniz gereklidir. Tableti (Z) tuşu ile sola ve (X) tuşu ile de sağa hareket ettirebilirsiniz. Renkli taşlar düşmeden önce hemen bu düşen taşın altına gelirseniz taş tablanıza düşecektir. Tablaya düşen taşı, oyun masasının kenarının hemen altındaki taşların dizilmesi gereken yere bırakmak için, (SPACE) tuşuna basmanız gerek. Tabii ki aldığınız taşı aşağıda dizerken istediğiniz yere koyabilirsiniz. Bunun için de, üzerinde taş bulunan tableti sağa ya da sola gerektiği gibi hareket ettirerek taşı bırakmak istediğiniz yere gelmeniz gerekli.

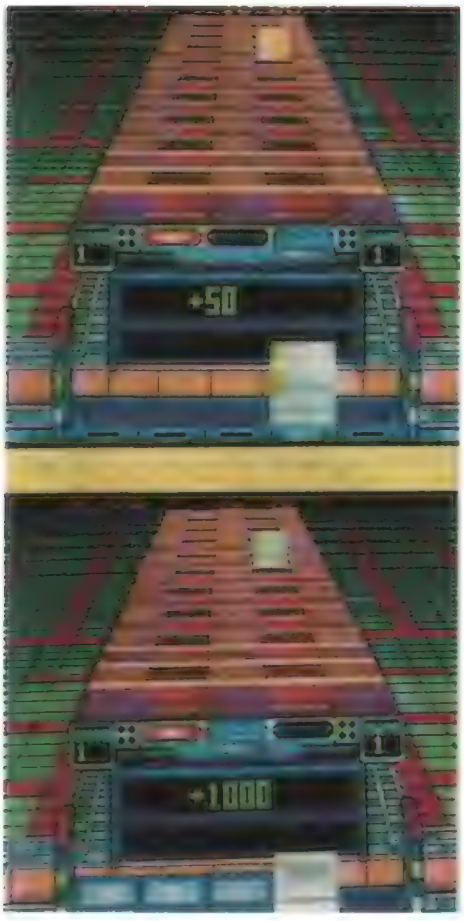
Oyunda değişiklik yaratmak için, size her kademede değişik bir görev verilecektir. Bu görev, bazen belli bir sayıda taş ya da puan toplamak veya belli sayıda klax oluşturmaktır. İleriki kademelerde hız da artacağından oyun gittikçe daha fazla dikkat gerektirecektir.

Tamamlamanız gereken görev her kademenin başında size belirtilecektir. Bazı bölümlerde belli bir şekli tamamladığınız takdirde, ileriki bölümlerden birine geçmekle ödüllendirilirsiniz.

Oyunda tabii ki göz ve ellerinizi dinlendirmenizi sağlamak için, F1 tuşuna pouse konmuştur. Oyun, bu tuşa ilk basışınızda donar ve ikinci bir defa aynı tuşa basmanızı bekler. F1 'e ikinci kez bastığınızda, oyun kaldığınız yerden devam eder.

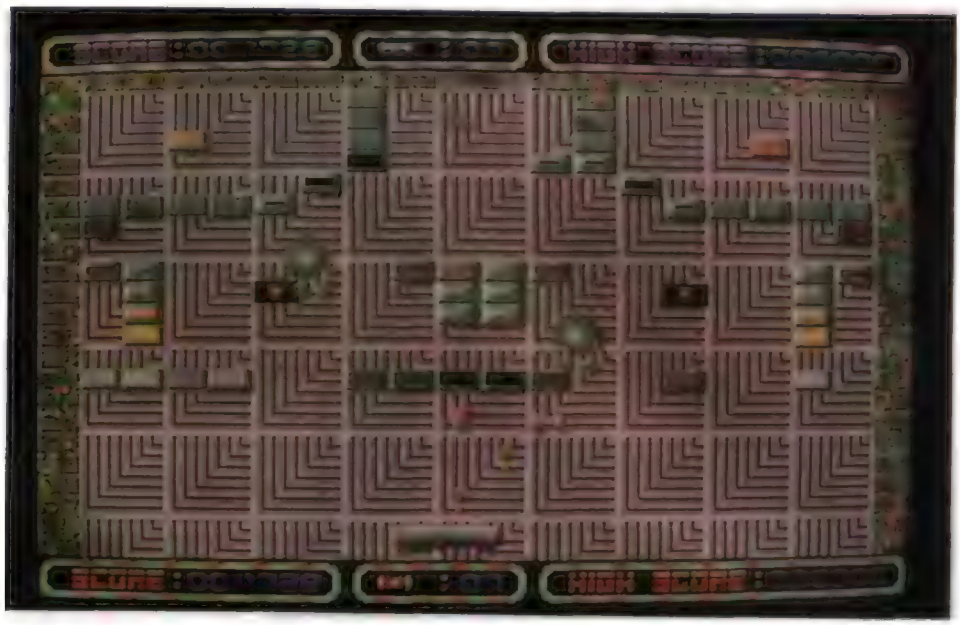
Oynadığınız kademe zor geldiyse, F2 tuşuna basarak oyuna tekrar baştan başlayabilirsiniz.

Bol şanslar...



GRAFİK	% 75
SES	% 70
OYNANABİLİRLİK	% 90
GENEL	% 78

KRYPTON EGG



Cem GENCER

Şimdiye kadar hazırlanmış en iyi Arkanoid tipi oyunlardan biri olan bu oyun, gerçekten sinirleri dinlendiriyor. Pek ismi duyulmamış bir firma olan Hitsoft'un piyasaya çıkardığı bu oyunun grafiklerini de, programlamasını da aynı kişi yapmış.

Canınızı uzun bir hikâyeyle sıkmadan, hemen oyunda kullanılan ve önemli olan bazı tuşları ve bunların görevlerini açıklayıp, sonra da oyunun normal bir arkanoid tarzı oyuna göre farklılıklarına değineceğim.

* **OYUNDAKİ TUŞLAR:**

[F1]— Ekran gösterimini PAL'den NTSC'ye çevirir. İkinci basışta ekran tekrar PAL olur.

[F2]— Oyunda zor durumda kaldığınız zaman, o anki hakkınızı bu tuşa basarak yok edebilirsiniz.

[F3]— Oyundan sıkıldığınız zaman bu tuşa basarak haklarınızın hepsini birden yok edebilirsiniz.

[SPACE]— Kuşkusuz her oyunda en önemli tuş, sadece bazılarında var olan Pause tuşudur. Bu oyunda da yorulup bir kola içmek ya da bir hamburger yemek isteyebileceğiniz düşünülmüş ve Pause fonksiyonu, kolay kullanılabilmesi için aralık çubuğuna yerleştirilmiştir. Pause'dan çıkabilmek için iki defa mouse'un sol tuşuna basmanız gerekli. Oyunda bir sürü ekstralar mevcut. Bunlar, yukarıda vurmanız gereken taşlardan bazıları isabet aldığında, vurulan taşın bulunduğu yerden zemine doğru inmeye başlayacaklar.

Ufak ve büyüyüp küçülen sopa düşmeye başladığında bunu yakalamanız, sopanızın boyunu enlemesine biraz artıracaktır. Gölgesi de var olan 3 boyutlu olarak çizilmiş bir küp aldığınızda, sopanızı kısa bir süre için kilit altına alacaktır. Bu sırada sopanızı hareket ettirmeniz mümkün değil. Yazı yazarken kullandığınız çift tırnak açma işaretine benzeyen ekstra, sopanıza sağ ve sol hareketleri dışında yukarı ve aşağı doğru da hareket etme özelliği kazandırır. Ufak bir sopa ve bunun yanında ona bağlı olan hareketli bir at biblosu veya normal bir sopa, fazladan bir hak verecektir. Bu arada yukardan düşen toplarla, asıl topunuzun yanı sıra aynı zamanda oynayabilirsiniz. Bu özellik, kısa bir sürede normalden daha fazla puan almanızı sağlayacak.

Bazen hareket eden ufak bir at biblosuyla da karşılaşabilirsiniz. Bu, topunuzu bir parça büyütür ve böylece tek vuruşla birkaç taşa birden isabet etme şansınız bir hayli artar. Ünlem işareti sayesinde sopanız bir lazer silahı haline gelir. Mouse'unuzun sol tuşuna her basışınızda, sopanız ateş edeceğinden rahatlıkla, bulunduğunuz kademedeki taşları kısa sürede yok edebileceksiniz. Bu arada topu takip ederek düşmesini önlemek şartıyla tabii. Bu arada düşen bir kahve fincanı görünce, sakın oyunu fazla oynamaktan hayal gördüğünüzü falan zannetmeyin. Bu fincan, sopanızın sol köşesinde yanıp sönen bir yıldız oluşturacaktır.

İlerdeki kademelerde gri bir top yakalarsanız, toplarınızın rengi gri rengine dönüşecek ve top bir taşa çarptığında bundan simetrik olarak yansımadan yoluna düz devam edecektir. Vurulan taşın arkasındaki topları da bu sayede rahatlıkla yok edebilirsiniz. Bu ekstralar dışında varolan birkaç özellik daha var ki, bunlar size üstün nitelikli bir roketatar verebileceği gibi sopanızın üzerini yosun kaplayarak topun sopaya yapışmasını ve topun çarpışlardaki yansıma gücü ile açısını değiştirecektir. Ayrıca mouse hareketlerini tersine çeviren ya da ekrandaki renkleri kısarak zor görmenizi sağlayan bazı ekstra cisimler de mevcut.

Oyunda vurulması gereken taşlar, değişik görevleri yapabilmekteler. Bazıları, yukarıda da belirttiğim gibi sopanıza yararlı yadazararlı bazı özellikler kazandırmakta. Normal renkli taşlardan başka, ortasındaki renkli bölmenin taşın her isabet alışında büyüdüğü taşlar vardır. Bunları ancak üç vuruştan sonraki vuruşla yok edebiliyorsunuz.

Diğer bir taş şekli de, iki ufak karenin yan yana getirilerek oluşturulduğu taşlardır. Bunları vurmanız pek fayda getirmez; çünkü bunlar belli bir süre sonra kendilerini yenilerler. Bunlar dışında, bir de topunuzu ekrandaki başka bir noktaya ışınlayan taşlar da mevcut. Kurukafa işaretli taşlar ise topunuzun her çarpışında raketinizi biraz küçültüyor.

Ekranda top, sopa ve taştan başka bir de düşman yaratıklar mevcuttur. Bunlar, sopanıza değerek enerjiyi yavaş yavaş azaltır ve sizi yok etmeye çalışırlar. Ekranda kuyruğunu sallayarak dolaşan balık, kurbağa larvaları, çift kollu böcekler, üç kollu yengeçler de bu sonuncu sınıfa girerler.

Oyun grafik ve ses olarak oldukça iyi hazırlanmış. Benim fikrim, daha önceden oynanmış olsa bile oyun hızlı ve sürüyle ekstra ihtiva ettiğinden güzel bir oyun. Ben de bunu, güzel oyunların bulunduğu kutuma koyabilirim.

GRAFİK	% 67
SES	% 66
OYNANABİLİRLİK	% 81
GENEL	% 82

Rainbird firması tarafından hazırlanmış, oldukça güzel grafik ve efektlere sahip olan Weird Dreams'te ameliyat süresince garip kâbuslar gören, pijamalı bir karakteri canlandırma imkânına sahip oluyoruz.

Oyun yüklendiğinde, üç değişik ve güzel grafikli etkileyici bir girişten sonra, kendimizi bir pamukhelvası makinesinin içinde buluyoruz. Bir süre sonra etrafımızda uçuşmaya başlayan şekerler ve satıcının helva sopasıyla karşılaşıyoruz. Burada amacımız; zıplayarak, çarpmadan bu sopaya tutunmak. Yalnız burada şekerlerin önlerine gelip üzerimize yapışmalarını sağlayarak, ikinci bölümdeki arıyla başımızın derde girmesini önlemeliyiz. İkinci ekranda, hiç zaman kaybetmeden sola doğru kaçmalı veya eğer şekerimiz varsa, yere bırakarak arıyı meşgul etmeli ve bir yan ekrandaki sineklikle arının gelmesini bekleyip onu öldürmeye çalışmalıyız. Fakat bu dev arıyla işimiz oldukça güç. Eğer arıyla uğraşmak istemiyorsak, yine sola devam edip lunaparktaki komik aynalar bölümüne geçebiliriz. Burada karşımıza üç seçenek çıkıyor:

1. Sağa gidip lunaparkın bahçesine çıkmak,
2. Yukarı gidip pamuk helvasını makinesinin içine geri dönmek,
3. Sola giderek çölde balık yakalayıp garip hindileri öldürmek.

Bizi sağa götüren aynadan lunaparkın başka bir bölümüne geçince, yerde duran sopalardan alıp masum duran çiçeklerin üzerine yürünürse, bunların hiç de masum olmayıp diş gösterdiklerini görüyoruz. Çiçekleri öldürmenin en etkili yolunun uzanarak vurmak olduğunu burada belirteyim. Çiçeklerin tümü öldüğünde sağa gidip ufak bir kızla top oynamanız gerekiyor, fakat topun dişlerini de hatırlatmalıyım. Eğer aynalı bölümden sola gidersek kendimizi bir çölde buluyoruz. Burada havada uçan balıklardan birini zıplayarak yakalayıp, karşıdan gelen garip hindileri öldürmeniz gerekiyor. Fakat hindilerin çok ve durmaksızın gelmesi, üstelik ilerledikçe hızlanması, bu kısmı sıkıcı ve monoton bir hale getiriyor.

Weird Dreams'ın tek kusuru, oynanabilirliğinin az olması. Bu da, programın yavaşlığından kaynaklanıyor. Ancak rüya hissinin verilmesinde hareketlerin yavaşlığının rolü büyük. Yavaş da olsa, güzel grafik ve efektleriyle alıp görülmeye değecek ve de türünden hoşlananları uzun süre bilgisayarlarının başına bağlayacak bir oyun Weird Dreams.

GRAFİK	80
SES	95
OYNANABİLİRLİK	75
GENEL	86

PIRATES

Engin denizlerde büyük yelkenli gemilerle yolculuk yapmak, düşman gemilerine korkusuzca saldırmak, yok etmenin ve maceranın insanı cezbeden dayanılmaz büyüsü. Bu bahsettiğimiz özellikler yalnızca bir kişiyi etkileyebilir: bir korsanı.

Şahin **ARIK**

Engin denizlerde büyük yelkenli gemilerle yolculuk yapmak, düşman gemilerine korkusuzca saldırmak, yok etmenin ve maceranın insanı cezbeden dayanılmaz büyüsü. Bu bahsettiğimiz özellikler yalnızca bir kişiyi etkileyebilir; bir korsanı. Yani bir zamanlar hemen hemen hepimizin olmak istediği bir insanı. İşte çocukken birçoğumuzun hayali olan bu ilginç yaşam şekli, Amiga kullanıcıları için artık hayal olmaktan çıktı. Çünkü hepimizin muhteşem simülasyon oyunlarından tanıdığı MICROPROSE firması PIRATES'ın Amiga versiyonunu piyasaya sürdü. Ben de ilk başta çok karışık ve fazla detaylı gibi görünen ve gerçekte de göründüğü gibi olan bu oyunu sizlere açıklayacağım. Başka dokümanlara gerek kalmadan Pirates oynamanızı sağlamak için gerekli olan tüm bilgileri içeren yazımı Pirates haritası ile noktalayacağım. Tabii bu arada nasıl rütbe yükselteceğinizi, kayıp ailenizi nasıl bulacağınızı, hazinelerin nerede bulunduğunu sırasıyla anlatacağım.

Şimdi kısaca Pirates'ın konusuna ve amacınıza değinelim. Oyunun temel amacı, Güney Amerika bölgesinde korsanlık yaparak emekliğinizde rahat etmek. Sağlığınız izin verdiği sürece bol bol rütbe ve toprak kazanmak, ün sahibi olmak ve tabii iyi bir evlilik yapmak. Kısacası emekli olunca torunlarınıza anlatacak hikâyeleriniz olması için savaşıp durmak. Korsanlığı bırakmak istediğiniz zaman kendi ülkenizden herhangi bir şehre gidip "Divide up the plunder" seçeneğine basmanız, sizin kendi kendinizi emekli yapmanız anla-

mına gelir. Eminim buna en çok adamlarınız sevinir. Çünkü korsanlığı bıraktığınızda yıllarca beraber olduğunuz fedakâr tayfalarınıza hazinenizden pay veriyorsunuz.

Oyuna ilk başlarken çıkan menüde "Start a new career"i seçerseniz, tam bir korsanlık macerasına sıfırdan başlarsınız. "Continue a saved game" ile daha önceden kaydetmiş olduğunuz bir oyuna devam edersiniz. Eğer oyunu kaydetmek istiyorsanız, yanınızda formatlı bir disket bulundurmayı unutmayın. Bu iş için bir kasabaya gidip "Check information"ı seçin ve "Save game"e basın. "Command a famous expedition" ile gerçek bir korsanın macerasına devam edebilirsiniz. Bu maceraların özellikleri kısaca şöyle:

JOHN HAVVKINS, 1569: Bu, oldukça zor bir oyun. Geniş ve çok sayıda adamınız var. Adamlarınızın hepsi İspanyol ve çok az dosta sahipsiniz.

Galleon, Merchantman, 4 pinnance, 308 adam, 36 top, 5000 altın, 47 günlük yiyecek ile başlıyorsunuz. Crevv-unhappy.

İspanyollar Fransız ve İngilizlerle savaş halindeler.

FRANCIS DRAKE, 1573: Bu bölüm de oldukça zor. Adamlarınız İspanyol ve sayıları da oldukça az.

Merchmantman, pinnance, 73 adam, 18 top, 2500 altın, 103 günlük yiyeceğe sahipsiniz. Crew-pleased.

İspanyollar İngilizler ile savaş halindeler.

PIET HEYN, 1628: Oldukça basit bir bölüm. Stratejik bir belgede oyuna başlıyoruz (Florida açıkları). İspanyolların hazine gemileri genelde bu bölgede bulunur.

4 fast galleon (Vergulde Valk, Hollandia, Dolphin, Haarlem), 2 sloop (Tijer, Postpaard), 700 adam, 5000 altın, 48 Top ve 73 günlük yiyeceğe sahipsiniz. Crevv-unhappy.

Hollandalılar İspanyollarla savaş, İngilizlerle ittifak halindeler.

L'OLLONAIS, 1666: Bu da basit bir oyun. Çok dostunuz var ve üsleriniz oldukça fazla. Maracaibo ve civarını ele geçirirseniz ek vergiler alabilirsiniz. Bu bölümde İspanyollar askeri bakımdan oldukça zayıf durumdalar.

Sloop , 5 pinnance, 400 adam, 10 top, 38 günlük yiyeceğine var. Crew-unhappy.

Fransızlar, İngiliz ve İspanyollarla savaşıyorlar. Hollandalılar İngilizlerle savaş, Fransızlarla ittifak halindeler.

HENRY MORGAN, 1671: Düşmanlarınız birbirleri ile savaşmaktan oldukça zayıf düşmüşler. Birçok dost üssünüz var. Ayrıca çok şanslı bir korsansınız.

Frigate (Satisfaction), 2 merchantmen (Lilly, Dolphin), barque (mayflower), 2 sloop (Fortune, William), pinnance (Prosperous), 600 adam, 38 top, 10000 altın, 42 günlük yiyecek var. Crew-pleased.

İspanyollar, Fransızlar ve İngilizlerle savaş durumundalar.

BARON DE POINTIS, 1697: Bu, bence en kolay senaryo. Asker sayınız çok fazla ve buna karşılık İspanyollar en zayıf dönümlerini yaşıyorlar. Özellikle ele geçirmeniz gereken yer Cartagena.

5 frigate, sloop, 1200 adam, 5000 altın ile başlıyorsunuz. Crew-unhappy.

Fransızlar, İngilizler ve İspanyollar ile savaşıyorlar.

Senaryolardan sonra, karşınıza "Historical period" seçeneği çıkıyor. Bu seçeneğe hayır derseniz, bilgisayar size en avantajlı dönemde korsanlık yapma imkânı veriyor. Eğer evet derseniz, oynamak istediğiniz zaman periyodunu seçebilirsiniz. Daha sonra size sırasıyla olduğunuz bir özellik soruluyor. Bu özellikler şunlar:

Skill at fencing: Refleks ve hızlı doğuş.

Skill at navigation: Açık denizde hareketi kolaylaştırır, hızlandırır.

Skill at gunnery: Deniz savaşlarında atışlarınızı isabetli yapar.

Wit and charm: Vali ve diğerleri ile pazarlığı kolaylaştırır.

Skill at medicine: Sağlığınızın uzun sürmesini ve az yara almanızı sağlar. Bu sayede kariyerinizi daha çok arttırabilirsiniz.

Tabii herhangi bir korsanın yerine geçmek için bazı bilgileri bilmek şart. Bunun için silver train ya da treasure fleet'in tarihlerini bilmeniz yeterli. Bu tarihleri yazımın sonunda bulabilirsiniz. Eğer soruya yanlış cevap verirseniz hızlı bir kılıç savaşı yapıyorsunuz ve bu da sonun başlangıcı oluyor. Bu kısa yazıdan sonra artık tüm ön bilgileri siz de biliyorsunuz. Şimdi geldik işin zor kısmına, yani Pirates'ı oynamaya.

DENİZ YOLCULUĞU

Yolculuk sırasında yönetimi joystick veya mouse ile sağlıyoruz. Buradaki tek sorun rüzgârların doğudan esmesi. Bu da batıdan doğuya gitmeyi çok zorlaştırıyor. Oyunun geçtiği Karayib denizinde yer yer sığ bölgeler var. Bu bölgeleri hiç kullanmamanız sizin için iyi olur. Çünkü sığ denizde geminizi kaybedebilirsiniz. Denizde bazen harita işe yaramayabilir. Bu durumda astrolabe ile bulunduğunuz enlem ve boylamı bulabilirsiniz. Bunun için düğmeye basıp menüye girin ve burada "Take sun sight"ı seçin. İşte astrolabınız karşınızda. Şimdi, güneş en üstteyken astrola-

bı güneşin altına hafif değecek gibi ayarlayın. Alttaki sonuç sizin nerede olduğunuzu gösterir. Bu işlem bulutlu havalarda daha zor ve yanıltıcı oluyor. Mümkün olduğu kadar bulutsuz bölgelerde astrolabı kullanmalısınız. Ayrıca astrolab ile gideceğiniz kasabanın yerini tam olarak saptayabilirsiniz. Bunun için gerekli olan kasaba enlem ve boylamları aşağıda;

Seyir halindeyken, karşınıza gemiler çıkacaktır. Bu gemiler hakkında bilgi için direkte bulunan adamınıza "Investigate" seçeneği ile komut verin. Eğer düşman gemisi ise, saldırın veya "Sail away" ile yolunuza devam edin. İsterseniz, gemiden son haberleri alıp yolunuza devam edebilirsiniz. Ancak bunun için geminin size dost olması gerekiyor. Yoksa haber alalım derken kendinizi bir savaşın ortasında bulabilirsiniz. Yaklaşan gemilerde karşınıza korsan avcıları veya sizin gibi korsanlar çıkabilir. Bunlarla mecburi olarak savaşmalısınız. Yakalanırsanız hapse girersiniz, bu yüzden bu savaşı kesin kazanmalısınız. Eğer kazanırsanız gemi kaptanını esir alabilir. Treasure Fleet veya Silver Train'in o andaki yerini öğrenebilirsiniz. Düşmanınızı esir alırsanız onu iyi bir fiyata valilere satabilirsiniz. Burada karar tümüyle size ait. 3 seçenekten birini seçin. Ancak gemi kaptanını esir alırsanız, kısa sürede esirinizden kâr etmeye bakın, çünkü esir her an kaçabilir. Gemileri ele geçirdikten sonra sıra yağmalamaya geliyor. "Send a prize crew" ile gemiyi yağmalar ve filonuza katarsınız. "Plunder and sink her" ile de gemiyi yağmalar ve batırırsınız. Bu arada, size katılmak isteyen tayfalar olabilir. Onları alabilir, böylece adam sayınızı arttırırsınız. Ancak bu, kendi adamlarınızın morallerinin bozulmasına sebep olur.

Ayrıca filonuzda en fazla 8 gemi taşıyabilirsiniz ve her gemi 8 tayfa ile yol alabilir. Yeterli tayfanız yoksa geminizi bırakmak durumunda kalabilirsiniz. June ve November fırtına ve boraların olduğu dönemlerdir. Bu aylarda daha dikkatli olmalısınız.

DENİZ SAVAŞI:

Saldırmaya kesin kararlıysanız, "Close for battle" ile saldırıya geçin. Birden çok gemiye sahipseniz, filonuzdaki gemilerden birini, yani en iyisini seçip düşmanınızı bordalamaya başlayabilirsin! Savaş sırasında gemilerin özelliklerini çok dikkate almalısınız yoksa savaş çabuk sonuçlanır. Rüzgârın kuvvetli olması, sizin için en iyisidir. Bu sayede kısa sürede gemiyi yakalarsınız. Düşmanınızın asker sayısı sizden fazla ise, sınırlı birkaç kez top atışı yapın. Böylece asker ve top sayısı oldukça düşer. Düşman gemisinin top ve asker sayısının azalması, sizin top sayınıza bağlıdır. Yeterli atışla düşman gemisine önemli hasarlar verebilirsiniz. Atışlarınızın başarılı olması için geminizi tam 90 derece olacak şekilde ayarlayın. Karşınızdaki düşman çok güçlüyse yapacağınız tek şey bence tüymektir. Burada epey alıştırma yapmalısınız. Gemi üzerine çok top atışı yaparsanız, düşmanınız batmaya başlar (Bunu çok sinirlenince yapıyorum). Gemiyi batırmayıp bordalamaya karar verdiyseniz, iki gemiyi birbirine çarpıştırarak bu kararınızı gerçekleştirebilirsiniz. Düşmanınızı batırmayıp çok hasar verdiyseniz, zaten kendisi teslim olacaktır. Böylece kılıç savaşı yapmaktan kurtulmuş olursunuz. Yoksa düşman gemisine atlayıp kaptanı ile savaşmanız gerekir. Savaş sırasında hasar alan gemilerinizi en yakın kasabada tamir ettirebilir veya satabilirsiniz. Deniz savaşını başarı ile sonuçlandırıp düşmanınızı bordaladıktan sonra, geriye gemiye çıkıp savaşmak kalıyor.

KILIÇ SAVAŞI:

Kılıç savaşını oyunun birçok yerinde kullanıyoruz. Örneğin adamlarınız isyan ettiklerinde, gemi veya kasaba ele geçirirken, düşman köylerini yağmalarken ve ailenizi kurtarırın kılıç ile düello yapmanız gerekiyor. Düellodan önce kullanacağınız kılıcı seçiyorsunuz. Sahip olduğunuz kılıçlar Raiper, Longsword ve Cutlass olmak üzere 3 tanedir.

Kılıçların özellikleri:

RAPIER: Uzun, ince ve esnek bir silah. Vuruşları hassas ve uzun menzilli. Ancak az zarar veriyor.

CUTLASS: Kısa, ağır ve kıvrık uçlu bir kılıç. Rapıer'e göre 2 kat daha fazla hasar verir. Seri kullanım için ideal bir silah.

LONGSVVORD: Longsword, rapier ve cutlass'a göre en iyi silah. Orta boyda bir kılıç olması hareketlerin biraz yavaşlamasına sebep oluyor.

Bu bölümde de, yenilmez bir korsan olabilmeniz için oldukça iyi bir joystick kabiliyetine ihtiyacınız var. Size tavsiyem, kılıç savaşında mouse kullanmamanız. Eğer bulunduğunuz tarafın en sonuna kadar kaçarsanız teslim olmuş sayılırsınız. Bu da, savaşı kaybettiğiniz anlamına geliyor. Ekranın altındaki moral durumları kimin o anda üstün olduğunu gösterir. Moral sıralaması "Strong, Firm, Angry, Shaken ve son olarak da Panic"tir. Düşmanınız Panic veya Shaken ise, her an size teslim olacak demektir.

Kasaba ele geçirmek için yaptığınız savaşlarda, eğer kasabanın kalesi bulunuyorsa karşı ordunun asker sayısını 1 'e indirmeniz gerekiyor. Bunu da kale komutanını Panic durumuna getirip, savunmaya geçerek sağlayabilirsiniz (joystick yukarı veya aşağı hareketi savunmayı sağlar). Zamanla askerlerinizi düşmanlarınızı yok edeceklerdir. Dikkat edeceğiniz nokta, asker sayınızın kalenin askerlerinden çok olması gerektiği. Aksi halde, kaledeki askerlerin ölmesi bir yana kendi adamlarınızı bile kaybedebilirsiniz. Asker sayınız ne kadar fazla olursa kasabayı ele geçirmeniz o kadar çabuk olacaktır.

KARADAN SALDIRI:

Karadaki savaş Pirates'ın en zor bölümü diyebilirim. Hareketlerinizde çok hızlı ve seri olmanız gerekli. Ama o kadar korkmanıza gerek yok. Çünkü saldırdığınız şehrin askerleri sayıca az ve biraz da korkaksa, kale içine kadar savaşmadan girebilirsiniz. Bu da oyunun ilginç bir püf noktası. Ancak, olurda askerler sizi kaleye girmeden ormanda karşılamaya kalkarlarsa işiniz zor. İşte bu durumlar için, ben gene de size kara savaşını anlatayım.

Kara savaşı için, önce geminizi kasabaya yakın bir bölgeye yanaştırıp adamlarınızı karaya çıkarıyorsunuz. Karşınıza çıkan seçeneklerden "Attack town"ı seçiyorsunuz. Ve bu seçiminizle kasabaya saldırmaya yönelik ilk adımınızı atmış oluyorsunuz. Karadan saldırı, denizden saldırıya göre daha risklidir. Çünkü denizden saldırdığınızda geminizle kaleyi topa tutarak asker sayısını azaltma imkânınız var. Yani kaledeki asker sayısı fazla ise, denizden saldırmanız daha akıllıca olur. Karadan saldırırken kaleye mümkün olduğu kadar yakın bir yere çıkartma yapın. Harita büyüyüp düşmanlarınız gruplar halinde üstünüze gelmeye başlayacaklar. Burada uygulamanızı tavsiye edeceğim taktik, eski Osmanlı ordularının hilal taktiğidir. Yani düşmanınızı 2 gruba ayrılarak ortaya almaktır. Böylece düşmanınızı kaçırmanız daha kolay olur. Bu savaştaki önemli nokta, gri renkli adamların ateş edebileceğidir. Joystick'e hiç dokunmadığınız zaman adamlarınız ateşe başlayacaklardır. Ormanda ve şehir içinde görüş sıfırdır. Ayrıca orman ve evler sizi düşman ateşinden korur. Sudan geçerken dikkatli olun ve sığ yerlerden geçmeye çalışın. Bataklıkların hareketlerinizi yavaşlattığını da unutmayın. Eğer tüm adamlarınızı aynı anda hareket ettirmek istiyorsanız joystick'i geri çekip sonra ileri itin. Tüm yapmanız gereken, gruplarınızdan birini kaleye sokmak. Savaşta başarısız olacağınıza inandığınız anda, ordularınızı haritanın dışına çıkartmaya bakın. Böylece savaştan kaçmış olursunuz. Korkmayın kendi kendinizin komutanı olduğunuz için sizi bu hareketinizden dolayı cezalandıracak bir yetkili yok. Bir grubu kaleden içeri soktuğunuzda, kale komutanını karşınızda buluyorsunuz ve adamlarınızla birlikte kale içindeki kılıç savaşınız başlıyor.

Ne kadar iyi oynarsanız oynayın, bu savaşta çok adam kaybedeceğinizi sakın unutmayın. Yani karadan saldırı seçimini yapmak gerçekten önemli.

BİR KASABAYA VARDIĞINIZDA:

Eğer bir kasabaya denizden gemi ile girmek istiyorsanız, "Sail into harbor" seçeneği ile bunu gerçekleştirebilirsiniz. Ancak dikkat edin, düşman kasabalarına elinizi kolunuzu sallaya sallaya giremezsiniz. Kaleden küçük bir top atışı ile uyarılırsınız ve büyük bir olasılıkla bir geminizi batırırlar. Bu tip kasabalara "Sneak into town" seçeneği ile girmelisiniz. Böylece kasabaya ara sokaklardan sessizce girmiş olursunuz. Bazen yeterince sessiz giremiyorsunuz olacak ki, kasaba koruyucusu birden karşınızda bel iri veriyor. Basit bir kapışmadan sonra ya tekrar geriye yani geminize dönüyorsunuz, ya da korucu tarafından yakalanıp hapsi boyluyorsunuz. Kasabalara rahat girip çıkmanız için rütbenizin en az "captain" olması gerekiyor. "Leave town" ile kasabayı pas geçebilir "Attack town" ile şaşırabilirsiniz.

Şimdi de, kasabaya girdiğinizde karşınıza çıkan seçenekleri inceleyelim.

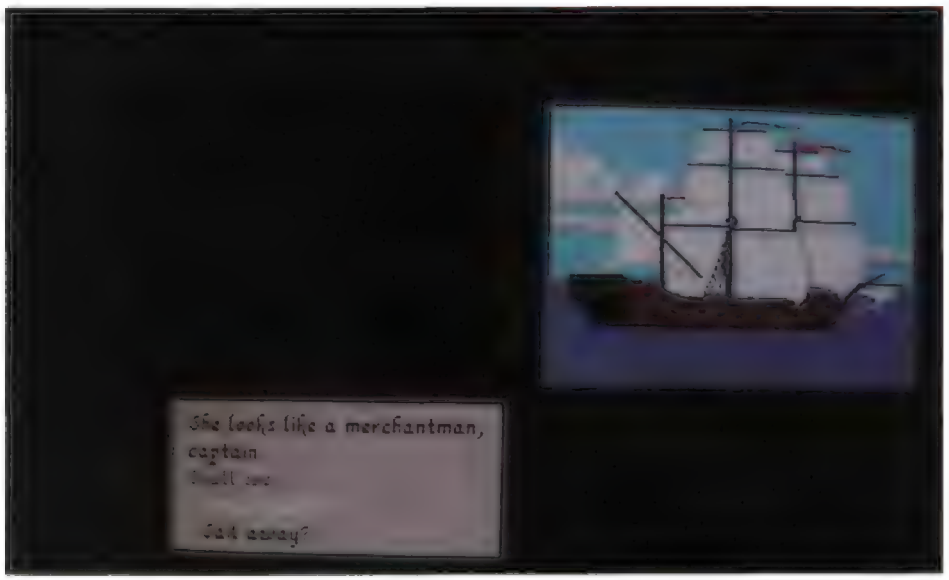
VISIT THE GOVERNOR: Kasaba valisinin evini ziyaret ediyorsunuz. Validen son haberleri alabilir, eğer ülkesi yararına bir iş yaptıysanız (düşmanlarını yağmalamak, kasabalarını basmak ve kasabayı o ülke topraklarına kazandırmak gibi) o ülke topraklarında geçerli olmak üzere rütbe kazanabilirsiniz. Ayrıca valiler, başarı durumunuzu göz

önüne alarak size birbirinden ilginç görevler veriyorlar. Vali ziyaretiniz sırasında, validen ailenizin fertlerini kaçıran korsanın son görüldüğü kasabayı öğrenebilirsiniz. Tabii mal varlığınız yeterli düzeyde ise, valinin kızına gizlice iltifatlarda bulunup sonunda evlenme teklif edebilirsiniz. Ancak valinin kızını isteyen tek insan siz olmadığınız için teklifiniz kibarca reddedilebilir. Teklifinizin kabulündeki önemli etkenler; kişisel paranız, topraklarınızın büyüklüğü ve tabii rütbenizdir. Bu arada valinin kızına yapacağınız aşırı iltifatlarınız, onun size bazı gizli bilgileri vermesini sağlayabilir. Aman dikkat edin, ilk gördüğünüz kızla evlenmeyin, belki daha güzelleri karşınıza çıkabilir. Size tavsiyem güzellerin büyüsüne kapılmayın. Eğer evlenmeye karar verdiyseniz, ilk tekliflerinizde sizle evlenmesi imkânsız. Çünkü önce biraz iltifatlarda bulunmanız gerekiyor. Bu iltifatlarınız, karşınıza çıkan kızın size bağlanmasını sağlıyor. Ve bir süre sonra, ne kadar güzel olursa olsun sizle evlenmeyi kabul ediyor. Ama iş onun kabul etmesiyle kalmıyor. Kızın nişanlısı bu olaya çok bozuluyor olacak ki, sizle teke tek düello yapıyor. Bu karşılaşmayı da kazandıysanız artık iki aşıkları kimse tutamaz. En yakın kiliseye girip evleniyorsunuz. Evlenmenizin işe yarayan yanı eşiniz, onu her ziyaret ettiğinizde size treasure fleet ve silver train'in yerini söylüyor. Bu bilgileri kısa zamanda almak için, evlendiğiniz kasabayı iyi seçin. Çok uzaklarda bir kasabada evlenirseniz eşinizle görüşmeniz uzun aralıklarla olacaktır. Bu da sizin bazı bilgileri geç ele geçirmeniz demektir. Önemli bir nokta da şu; sakın eşinizin bulunduğu kasalaya saldırmayın. Yoksa eşinizi sonsuza dek kaybedersiniz. Evli olduğunuz için de, hiçbir kız sizle ilgilenmez. Kısacası hayatınız kararabilir.

Ayrıca valilerden her rütbe alışınızda, rütbeyi veren vali size belirli bir parça toprak verecektir. Valilerin size vereceği rütbeler sırasıyla şunlardır:

Ensign
Captain
Majör
Colonel
Admiral
Baron
Count
Marquis
Duke

Valinin size vereceği en son rütbe, "Düke" unvanıdır. Bir ülkenin valisinden bu unvanı aldıktan sonra, artık başka bir ülke yararına çalışabilirsiniz. Böylece tüm ülkelerde unvan sahibi bir korsan olursunuz ve tabii topraklarınız da



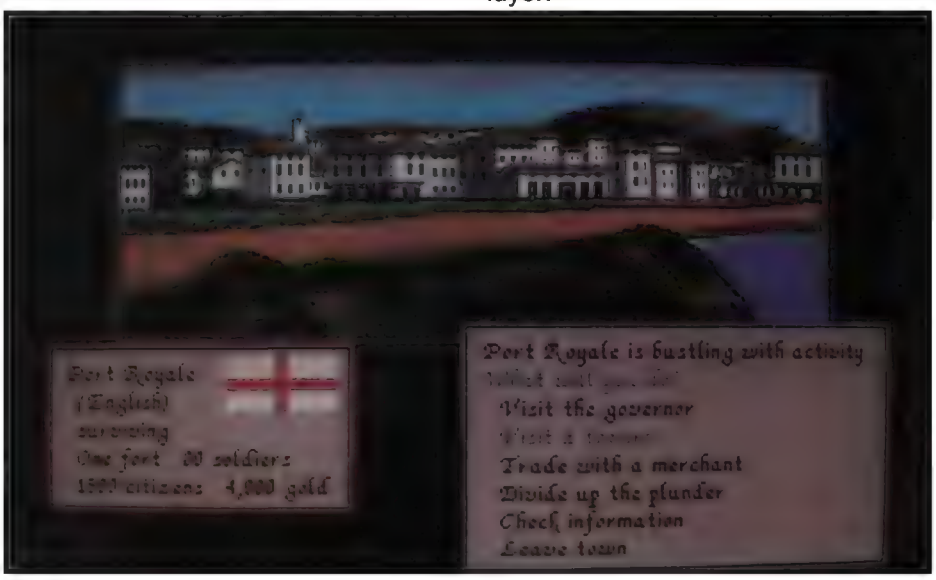
oldukça artar. Biliyorsunuz her toprak alışınızda, miktarı en az 100 parça toprak oluyor.

Eğer yeni ele geçirmiş olduğunuz bir kasabaya vali ziyaretine gideceksiniz, biraz beklemenizi tavsiye ederim. Çünkü valilerin atanması biraz zaman alıyor (özellikle kasaba bir ada ise bu işlem biraz daha uzun sürüyor).

VISIT A TAVERN: Tavernaya girdiğinizde, sizi iri yarı bir barmen karşılıyor. Daha sonra tavernanın ortamına göre, size katılmak isteyen adamlara veya size bir kasaba hakkında bilgi satmak isteyen bir yolcuya rastlamanız mümkün. Seyrek olarak da hazine haritası satan emekli korsanlara rastlayabiliyorsunuz. Son olarak da tavernadan son haberleri alabiliyorsunuz. Ayrıca valilerin size verdiği bazı görevleri tavernaların kalabalık ortamından yaralanarak çözümleyebiliyorsunuz.

TRADE WITH A MERCHANT: Bu bölümü mal almak veya yağmaladığınız malları satmak için kullanıyorsunuz. Kısaca alış-verişlerinizle ilgili her konuyu bu tüccarlarla hallediyorsunuz. Genelde zengin kasabalardaki tüccarlarla ticaret yapmanız, sizin için daha yararlı olacaktır. Çünkü bu tüccarlar daha fazla paraya sahipler ve mallarınıza daha yüksek fiyat veriyorlar. Ayrıca fazla gemiye sahipseniz dükkâna ilk girdiğinizde tüccar bize gemilerinizi satmak isteyip istemediğinizi soruyor. Eğer geminizi satmak istiyorsanız teklifini kabul ediyor ve satıyorsunuz. Gemilerinize tüm tüccarlar aynı parayı veriyorlar. Bu fiyat değişmiyor. Eğer hasarlı geminiz varsa, bu gemileri tüccarlara belli bir para ödeyerek tamir ettiriyorsunuz. Tamir ücreti de değişmeyen fiyatlar arasında yer alıyor.

DIVIDE UP THE PLUNDER: Bu seçenek ile tüm yağmaladığınız malları adamlarınız arasında bölüştürüyorsunuz ve kendinizi emekliye ayırıyorsunuz. Böylece büyük maceranız son buluyor.



CHECK INFORMATION: Tüm filonuz hakkında bilgi almak için bu seçeneği kullanabilirsiniz. "Check information"ı seçtikten sonra karşınıza başka bir menü çıkıyor.

Continue Travels: Yolculuğunuza devam ediyorsunuz.

Party Status: Tayfalarınız ve durumunuz hakkında bilgi alıyorsunuz. Buradan adamlarınızın moralini, kaç günlük yiyeceğinizin kaldığını öğrenebilirsiniz.

Personal Status: Kendiniz ile ilgili bilgileri almanız içindir. Ülkelere göre rütbenizi, sağlık durumunuzu, toprak ve altınlarınızın miktarını bu bölümden öğrenebiliyorsunuz.

Ship's Log: Geminizin seyir defterini görmenizi sağlar. Edindiğiniz son haberleri bu defterden tekrar öğrenebilirsiniz.

Maps: Elinizdeki haritalara bu seçenekle göz atabiliyorsunuz. Bu haritalar aile fertlerinizin yeri veya İspanyol hazinelerinin bulunduğu bölge hakkında olabilir.

Cities: Şehirler hakkında bilgi almanızı sağlar. Ama bazı şehirler hakkında bilgi olmayabilir. Bu eksik bilgileri tavernalarda şehirler hakkında bilgi satan yolculardan tamamlayabilirsiniz.

Take Sun Sight: Bulunduğunuz enlem ve boylamı bulmanızı sağlar.

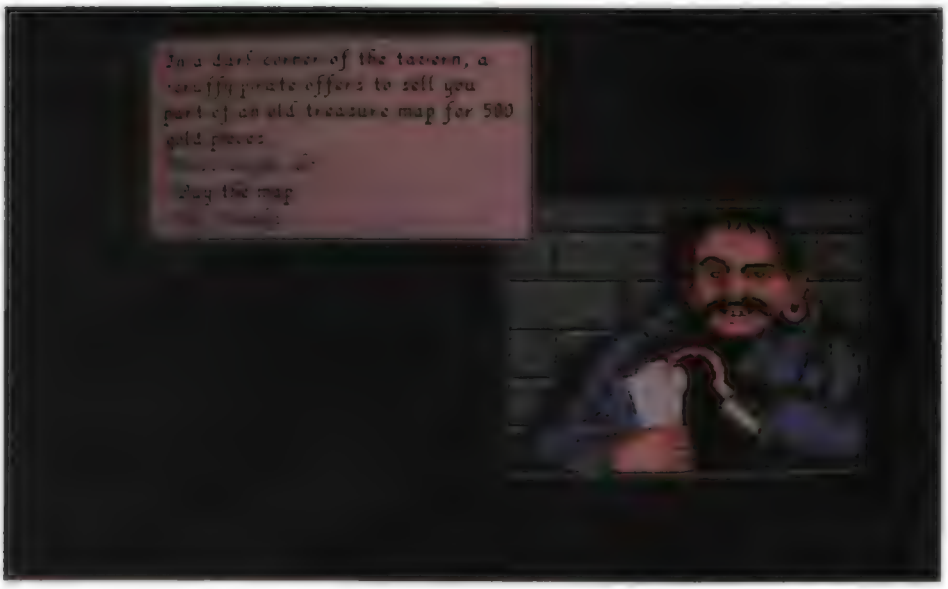
Search: Sahip olduğunuz haritalarda aradığınız yeri bulduğunuzda "Search" seçeneğine basın. Bu seçenek, size haritaya göre doğru yerde olup olmadığınızı belirtir. Eğer doğru yerde iseniz, aradığınız hazineyi veya kişiyi bulduğunuza dair bir yazı ve resim çıkar.

Save Game: Kaldığınız yerden oyunu diskete kaydeder.

LEAVE TOWN: Kasabadan ayrılıp tekrar Karayip denizine dönmek istediğinizde, "Leave town"ı seçiyorsunuz.

PIRATES HAKKINDA KISA KISA

1) Adamlarınızı daima "Happy" durumunda tutmaya çalışın. Eğer "Unhappy" olurlarsa gruplar halinde para çalarak kaçarlar. Bunun için bol bol yağmalama yapmanız gerekiyor. Özellikle Treasure Fleet ve Silver Train'i vurmanız, adamlarınızı oldukça memnun eder. Adam sayınız ne kadar fazla ise, onları mutlu etmeniz o kadar zor olacaktır. Mümkün olduğu kadar az adam almaya bakın. Eğer adam almanız gerekiyorsa bunu tavernalarda halletmelisiniz. Yağmaladığınız gemilerden size katılmak isteyen adamları pek almamanızı tavsiye ederim.



2) Oyuna ilk başladığınızda Treasure Fleet doğudaki kasabalardadır. Eğer o bölgede yakalayamazsanız batıya yönelmiş demektir.

3) Kaleli bir kasaba ele geçirmek istiyorsanız kasabaya karadan saldırın. Böylece deniz savaşı yapmaktan kurtulursunuz. Doğrudan kale içindeki kılıç savaşı yaparak kaleyi ele geçirirsiniz. Ancak çok güçlü kasabalar sizle kara savaşı yapma cesaretini gösterir (Cartegena, Panama gibi). Adamlarınızın sayısı, fazla ise hiçbir kasaba sizinle kara savaşı yapmak istemez. Böylece rahatlıkla kasabanın içine kadar ilerleyebilirsiniz.

4) Oyuna başlarken İspanyolları seçmemenizi tavsiye ederim. Çünkü, İspanyolların sahip olduğu kasaba sayısı çok fazla. Bu da sizin yağmalayacağınız kasaba sayısı az demektir. Genelde Dutch'ları seçin.

5) Haberleri dikkatli takip etmeniz, sizin için iyi olacaktır. Çünkü çok önemli bilgiler ele geçirebilirsiniz. Örneğin bir kasabada yeni altın madeni bulunduğu haberini duyduğunuzda, hemen o kasabaya yağmalamaya gidin. Yüklü bir para elde edersiniz. Veya salgın hastalık olan kasabalara pek uğramayın. Yoksa adamlarınız ekşitebilir. Ancak salgınlardan sonra kasabayı ele geçirmenin çok kolay olduğunu da unutmayın.

6) Bir şehri ele geçirip yağmaladıktan sonra, size kasabanın valiliğinin kime verileceği soruluyor. Burada kendi çıkarınıza uygun olan ülkenin valisini atayın. Böylelikle daha hızlı rütbe kazanırsınız. Eğer o ülke adına Duke unvanına kadar yükseldiyseniz, artık başka ülkeler adına savaşabilirsiniz. Bu normalde hainlik olarak kabul edilse de, unutmayın ki siz bir korsansınız ve çıkarlarınız doğrultusunda hareket etmeniz gerekiyor.

Şimdi de oyuna başlarken karşınıza çıkan tarih periyodlarının özelliklerini inceleyelim.

THE SILVER EMPIRE (1560-1600):

Bu tarihlerde İspanyollar bölgenin tek hakimi durumundalar. Hollanda henüz ortada yok. Çünkü İspanya'nın sömürgesi altında bulunuyor. Ancak son devrelere doğru Hollanda isyan ediyor.

Cartagena, Panama, Santiago, Santa Domingo en güçlü şehirlerden ve bu şehirler çok güçlü ordulara sahip. Ayrıca Trinidad'ı da ele geçirmelisiniz. Bu liman, bölgeyi Avrupa'ya bağlayan son liman olduğu için çok önemli. Özellikle Florida kıyılarında yiyecek az olduğundan, bu civarlarda yiyecek iyi paraya satılabiliyor. Siz de bu bölgelerde toprak ele geçirebilirseniz, daha çok unvan sahibi olabilirsiniz. Bu dönemde, İspanyolları kendinize düşman ederseniz genel af çıkana kadar İspanyollarla ticaret yapamazsınız.

Ülke seçeneklerinde; İngilizler çok güçlü, İspanyollar zayıf, Fransızların ise büyük güçleri var.

MERCHANT & SMUGGLERS (1600-1628):

Cartagena, Panama, Santiago, Santa Domingo, Havana en güçlü limanlar. Bu şehirler oldukça güçlü ve çok zengin. Küçük şehirlerde tütün ucuza bulunabiliyor. Özellikle Trinidad'ta tütün çok ucuz. Fransız toprakları oldukça az ve yiyecek sıkıntısı var.

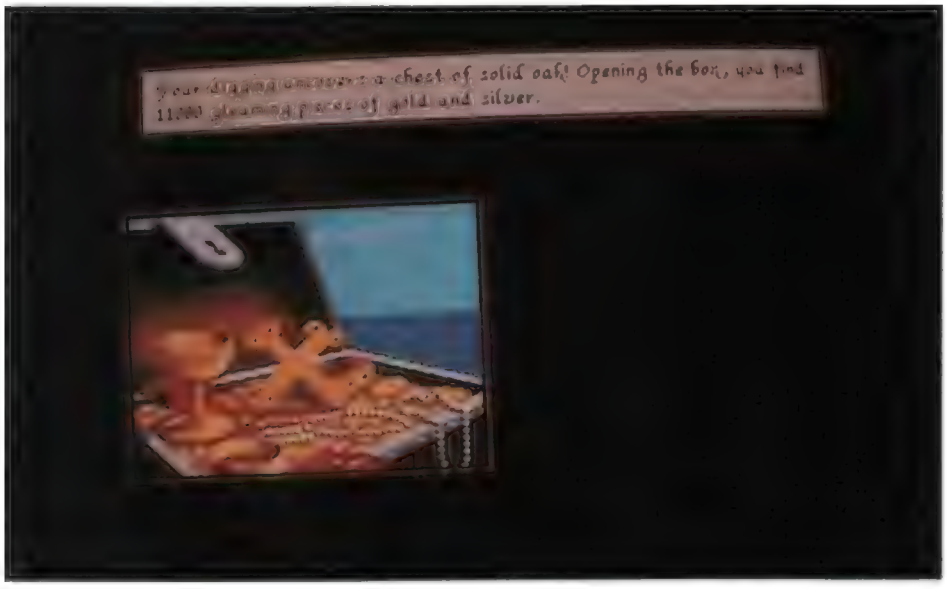
Seçeneklerde; İngilizler çok kuvvetli değil. Ancak ticaret yapacaksanız İngilizleri seçmenizi tavsiye ederim. Fransızların iyi adamları var ama dost üsleri az. Hollandalıların ise çok ticaret gemileri var. Ancak İspanyollarla ticaret yapamıyorsunuz.

THE NEW COLONISTS (1620-1640):

Cartagena, Havana, Panama gibi şehirler eski önemini yitirmeye başlıyorlar. Trinidad, hâlâ ticaret merkezi olma özelliğini koruyor. Barbados İngilizlerin en güçlü kalesi, burayı ana limanları olarak kullanıyorlar. Fransızlar tütüne iyi para veriyorlar. Fransızların da en iyi üssü Petit Goave. Senede bir kez hazine gemileri bu limana uğruyor. Eğer bu hazine gemisini yakalayabilirseniz çok büyük bir miktarda para kazanıyorsunuz. Hollandalılar da bu devirde güçlü ama limanları az.

WAR FOR PROFIT (1640-1660):

Cartagena, Panama, Havana gibi eski güçlü şehirler eski günlerine dönmüş durumdalar. Fiyatlar yine çok yüksek ve



kaleler güçlü durumda. İç bölgelerdeki şehirler gittikçe zayıflıyor. Barbados İngilizlerin ana üssü. Burada tüccarlar zengin ve bol şeker var. Fransızların güçlü limanı da Tortuga. Hollandalılar ise üs olarak Curacao'yu kullanıyorlar. Seçeneklerde; İngilizleri seçerseniz her şey sizin lehinize olur. Fransızlar ve İspanyollar iyi durumdalar. Hollandalılar ise ticaret için iyi. Üstelik İngilizler ve Fransızlar Hollanda'ya imkânlar sağlıyorlar. Bence savaş istiyorsanız Hollanda'yı seçmeyin.

THE BUCCANEER HEROES (1660-1680):

Bu devirde, tüm İspanyol şehirlerinde düşüş var. Ancak Cartagena, Havana, Panama gibi kasabalar gene iyi durumdalar. Barbados İngilizlerin ana limanı. Hollandalıların ana limanı ise Curacao.

Seçenekler için; İngilizler çok güçlü durumda, Fransızların ticaret potansiyeli fazla ve İspanyollar en kötü zamanlarını yaşıyorlar. Hollandalılar ise barıştan yanalar ve bu sayede tüm ülkelerle ticaret yapabiliyorlar.

PIRATES' SUNSET (1680-1700):

İspanyolların bildiğiniz büyük şehirleri hâlâ büyük (Havana, Cartagena gibi). İngilizlerin ana limanları Barbados, St. Kitts ve Port Royale. Fransızlar ise bu devirde korsanlara iyi para veriyorlar. Yani yakaladığınız korsanları Fransızlara satmaya bakın. Ana limanları Guadelopue ve Martinique. Curacao yine Hollandalıların ana limanı fakat bunun yanında St.Eustatius da iyi limanlardan sayılabilir.

Seçenekler için; İngilizler en büyük deniz suçlarını işledikleri için çok zorlu bir oyun çıkartırlar. Fransızlar güçlü olmasına rağmen limanları az. Hollandalıları seçerseniz siz yine ticaret yapın. Eğer İspanyolları seçerseniz özellikle Fransız ve İngilizlere karşı dikkatli olun.

Sıra oyunda en çok işinize yarayacak bölüme yani gemilerin özelliklerine geldi.

GALLEON:
Kargo kapasitesi: 168 ton
Maksimum mürettebat: 288 adam
Maksimum top sayısı: 36 top
Maksimum hız: 7-15

WAR GALLEON:
Kargo kapasitesi: 140 ton
Maksimum mürettebat: 256 adam
Maksimum top sayısı: 32 top
Maksimum hız: 7-15

FAST GALLEON:
Kargo kapasitesi: 120 ton
Maksimum mürettebat: 224 adam
Maksimum top sayısı: 28 top
Maksimum hız: 9-12

FRIGATE:
Kargo kapasitesi: 120 ton
Maksimum mürettebat: 224 adam
Maksimum top sayısı: 28 top
Maksimum hız: 9-12

MERCHANTMAN :
Kargo kapasitesi: 100 ton
Maksimum mürettebat: 198 adam
Maksimum top sayısı: 24 top
Maksimum hız: 9-12

CARGO FLUYT:
Kargo kapasitesi: 80 ton
Maksimum mürettebat: 160 adam
Maksimum top sayısı: 20 top
Maksimum hız: 9-12

BAROUE:
Kargo kapasitesi: 60 ton
Maksimum mürettebat: 128 adam
Maksimum top sayısı: 16 top
Maksimum hız: 9-12

SLOOP:
Kargo kapasitesi: 48 ton
Maksimum mürettebat: 96 adam
Maksimum top sayısı: 12 top
Maksimum hız: 9-10

PINNACE:
Kargo kapasitesi: 20 ton
Maksimum mürettebat: 64 adam
Maksimum top sayısı: 8
Maksimum hız: 9-10

Şimdi sıra Treasure Tleet ve Silver Train'in limanlara uğrama tarihlerine geldi. Bu tarihleri oyuna başlarken sorulan soruya cevap olarak kullanıyorsunuz.

Yukarıdaki tabloda 'E' early, 'L' ise late'i ifade etmektedir.

Evet, benim açıklayacağım bölümler bunlar. Ancak oyunu uzun süre oynadıkça, yeni görevler ve yeni arayışlar içine gireceğinizden şüpheniz olmasın. Uzun bir deneme devresinden sonra iyi bir kaptan ve korsan olacağınıza da inanıyorum. Zaten Pirates gerek grafik kalitesi ile gerekse o devrin özelliklerini yansıtan J.S. Bach ve G.F. Mandel'in eserlerinden oluşan klasik müzik repertuarı ile sizi ekran başına bağlayacaktır.

Sanırım yukarıdaki yazıdan da anladığınız gibi PIRATES çok geniş kapsamlı mükemmel bir oyun. Son zamanlardaki en iyi stratejik simülasyon olduğu için uzun süre güncelliğini koruyacağı inancındayım. Ayrıca bir kez oyuna alışan birinin bu oyunu uzun süre bırakabileceğini de sanmıyorum. Kısacası oyun arşivinizde mutlaka bulunması gereken bir oyun. Oyundaki kavgacı kişiliğiniz bir tarafa ben hepinize mutlu ve bol Pirates'lı günler ve geceler dilerim.

Antigua	21N — 62W	Barbados	18N — 59W
Belize	21N — 88W	Barburata	16N — 67W
Campeche	23N — 90W	Caracas	16N — 66W
Cartagena	16N — 75W	Coro	17N — 68W
Cumana	16N — 64W	Curacao	17N — 69W
Eleuthera	26N — 76W	Florida Chan.	26N — 80W
Florida Keys	26N — 81W	Gibraltar	15N — 71W
Gran Granada	17N — 86W	Grand Bahama	28N — 79W
Grenada	17N — 61W	Guadeloupe	28N — 61W
Havana	25N — 82W	Isabella	23N — 71W
La Vega	23N — 71W	Leogane	22N — 73W
Maracaibo	16N — 72W	Margarita	17N — 63W
Martinique	19N — 61W	Montserrat	21N — 62W
Nassau	26N — 77W	Nevis	21N — 63W
Nombre De D.	15N — 79W	Panama	15N — 80W
Petit Goave	22N — 73W	Port De Paix	23N — 73W
Port Royale	21N — 77	Puerto Cabello	16N — 68W
Pr. Principe	24N — 78W	Providance	18N — 79W
Puerto Bello	15N — 80W	Rio De Hacha	17N — 73W
San Juan	22N — 66W	Santa Çatalına	18N — 79W
Santa Marta	17N — 74W	Santiago	23N — 76W
Santiago Vega	21N — 77W	St. Augustine	30N — 81W
St. Christop.	21N — 63W	St. Eustatius	21N — 63W
St. Kitts	21N — 63W	St. Lucia	19N — 61W
St. Martin	22N — 63W	St. Thome	15N — 61W
Tortuga	23N — 73W	Trinidad	16N — 61W
Vera Cruz	23N — 96W	Villahermosa	22N — 93W
Yaguana	22N — 72W		

TREASURE FLEET - 1560		SILVER TRAIN - 1560	
Cumana	-E /October	Cumana	-E /April
Puerto Cabello	-L /October	Barburata	-L /April
Maracaibo	-E /November	Puerto Cabello	-E /May
Rio De La Hacha	-L /November	Coro	-L /May
Nombre De Dios	-E /December	Gibraltar	-E /June
Cartagena	-L /December	Maracaibo	-L /June
Campache	-L /January	Rio De La Hacha	-E /July
Vera Cruz	-E /February	Santa Marta	-L /July
Havana	-E /March	Cartagena	-E /August
Santiago	-L /March	Panama	-L /August
Florida Channel	-L /April	Nobre De Dios	-E /October

TREASURE FLEET - 1600		SILVER TRAIN - 1600	
Cumana	-E /October	St. Thome	-E /April
Caracas	-L /October	Cumana	-L /April
Maracaibo	-E /November	Caracas	-E /May
Rio De La Hacha	-L /November	Puerto Cabello	-L /May
Santa Marta	-E /December	Coro	-E /June
Puerto Bello	-L /December	Gibraltar	-L /June
Cartagena	-E /January	Maracaibo	-E /July
Campache	-E /February	Rio De La Hacha	-L /July
Vera Cruz	-L /February	Santa Marta	-E August
Havana	-L /March	Cartagena	-L August
Florida Channel	-L /April	Panama	-E /September
Puerto Bello	-L /October		

TREASURE FLEET - 1620		SILVER TRAIN - 1620	
Caracas	-E /September	St. Thome	-E /March
Maracaibo	-L /September	Cumana	-L /March
Rio De La Hacha	-E /October	Caracas	-E /April
Santa Marta	-L /October	Puerto Cabello	-L /April
Puerto Bello	-E /November	Gibraltar	-E /May
Cortagena	-E /December	Maracaibo	-L /May
Campache	-E /January	Rio De La Hacha	-E /June
Vera Cruz	-L /January	Santa Marta	-L /June
Havana	-L /February	Cartagena	-E /July
Florida Channel	-L /March	Panama	-L /July
Puerto Bello	-E /September		

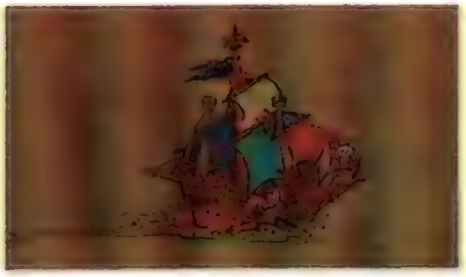
TREASURE FLEET - 1640		SILVER TRAIN - 1640	
Caracas	-E /October	Cumana	-E /April
Maracaibo	-L /October	Caracas	-L /April
Rio De La Hacha	-E /November	Gibraltar	-E /May
Santa Marta	-L /November	Maracaibo	-L /May
Puerto Bello	-E /December	Rio De La Hacha	-E /June
Cartagena	-E /January	Santa Marta	-E /July
Campache	-E /January	Cartagena	-L /July
Vera Cruz	-L /February	Panama	-L /August
Havana	-L /March	Puerto Bello	-E /October
Florida Channel	-L /April		

TREASURE FLEET- 1660	
Caracas	-E /September
Maracaibo	-L /September
Rio De La Hacha	-E /October
Santa Marta	-L /October
Puerto Bello	-E /November
Cartagena	-E /December
Campache	-E /January
Vera Cruz	-L /January
Havana	-L /February
Florida Channel	-L March

SILVER TRAIN - 1660	
Cumana	-E /March
Caracas	-L /March
Gibraltar	-E /April
Maracaibo	-L /April
Rio De La Hacha	-E /May
Santa Marta	-E /June
Cartagena	-L /June
Panama	-L /July
Puerto Bello	-E September

TREASURE FLEET- 1680	
Caracas	-E /October
Rio De La Hacha	-L /October
Santa Marta	-E /November
Puerto Bello	-L /November
Cartagena	-L December
Campache	-L /January
Vera Cruz	-E /February
Havana	-E /March
Florida Channel	-L /April

SILVER TRAIN - 1680	
Cumana	-E /April
Caracas	-L /April
Maracaibo	-L /May
Rio De La Hacha	-L /June
Santa Marta	-E /July
Cartagena	-L July
Panama	-L /August
Puerto Bello	-E /October



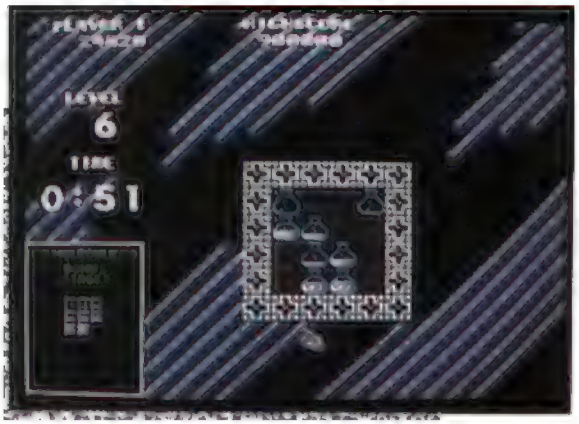
FLORİDA
ST. AUGUSTINE
GRAND BAHAMA
BERMUDA
ATLANTİK OKYANUSU
MEKSİKA KÖRFEZİ
FLORIDA KEYS
NASSAU
ELEUTHERA
BAHAMA ADALARI
HAVANA
KÜBA
PR. PRINCIPE
SANTIAGO
TORTUGA
PORT-DE-PAIX
LA VEGA
SAN JUAN
VERA CRUZ
CAMPECHE
BELİZE
VILLA HERMOSA
PUERT ROYALE
SANTIAGO DE LA VEGA
PETIT GOAVE
LEOGANE
JAGUARA
SANTA DOMINGO
ST. MARTIN
ST. EUSTATIUS
ANTIGUA
ST. KITS
NEVIS
MONTSERRAT
GUADELOUPE
MARTINIQUE
BARBADOS
ST. LUCIA
GRENADA
SAN CATALINA
KARAYİB DENİZİ
GRAND GRANADA
CARTAGENA
SANTA MARTA
RIO DE LA HACHA
CURACAO
COMO
PUERTO CABELLO
CARACAS
MARGARITA
TRINIDAD
MARACAIBO
GIBRALTAR
CUMANA
PUERTO BELLO
PANAMA
ST. THOME
PASİFİK OKYANUSU
N
NW
NE
W
E
SW
SE
S

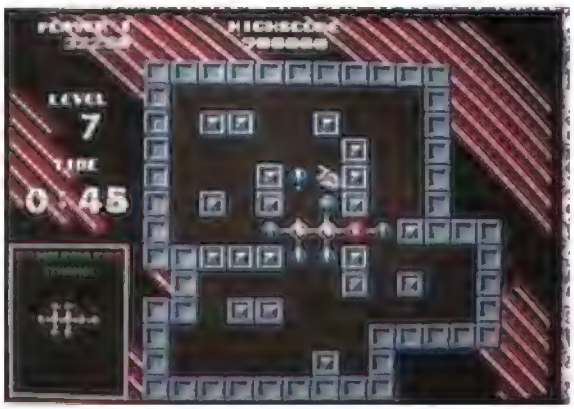
ATOMIC

Gürkan HATİPOĞLU

Bazılarınız 'Einstein bugünkü teknolojinin ulaştığı seviyeyi görseydi oldukça etkilenirdi' diye düşünüyordur belki. Hiç sanmam, bugün İzafiyet Teorisini bile ancak belirli sayıda insanın tam olarak anladığını öğrenince, büyük bir hayal kırıklığına uğrardı herhalde. Teknolojimizin seviyesini görünce de olsa olsa 'ben yokken bu kadarcık mı ilerlediniz yani' derdi sanırım. Neyse lafı daha fazla uzatmadan oyunumuza gelelim. Oldukça ilginç bir zeka oyunuyla karşı karşıyayız. Amacımız (her ne kadar laboratuar şartlarında olmasa da) çeşitli kimyasal bileşikler elde etmek. Bunun için, oluşturmamız istenen bileşiğin atomlarını kullanıyoruz. Bu bileşiklerin hepsi organik kimyada geçen türden. Amacımıza, elimizdeki elementleri sağa sola veya yukarı aşağı kaydırarak ulaşıyoruz. Önceleri biraz zor gibi görünse de, daha sonra kolayca alışıyorsunuz. Bileşiğin parçacıklarını yatayda veya düşeyde hareket ettirirken çok dikkatli olmalısınız. Çünkü yataya veya düşeye doğru hareket ettirdiğiniz bir parçayı istediğiniz yerde durduramıyorsunuz. Şunu hiçbir zaman unutmayın: Hareket eden parçacık, hareket ettiği sütun veya satırın sonuna kadar ilerler. Tabii oyundaki en önemli faktörlerden biri de zaman. Başta oyunun kolaylık derecesini seçerken (easy-kolay, diffucult-zor, hard-çok zor) sadece zamanı ayarlıyorsunuz. Başlangıçta en kolay derece olan easy'i F3'le seçin. Ayrıca tek başınıza veya iki kişi olarak oynayacağınızı da F1 ve F2 tuşlarıyla seçebiliyorsunuz. Space tuşuyla oyunu pause moduna alabilirsiniz. Fakat pause modunda ekranın karardığını hemen söyleyeyim. Yani pause modunda ekrana bakarak Tetris'teki gibi düşünme şansınız yok. İki kişilik oyunda parçacıklarınızı mouse'la hareket ettiriyorsunuz. Bence oyunda mouse kontrolü oldukça kötü. Joystickle hareket ettireceğiniz parçacığın üstüne gelip bir kere ateşlediğiniz zaman bir daha tekrar ateşleyene kadar parçacığa kumanda edebiliyorsunuz. Ama mouse'la parçacığı bir kere hareket ettirdikten sonra mouse'unuz serbest kalıyor. Böylece bir parçayı ardarda hareket ettirmek istediğiniz zaman ortaya oldukça can sıkıcı bir durum çıkıyor. Bunun için en ideali joystickle oynanan tek kişilik oyunu seçmek. Evet artık oyuna başladınız. Fakat o da ne? Birden çıkmaza girdiğinizi hissettiniz. Durun canım 'artık kaybettim' demeden önce bütün parçacıkların düşey ve yataydaki hareketlerini tek tek kontrol edin. İnanın ki tam artık herşey bitti derken bir çıkış yolu bulabilirsiniz. Zaten oyunun en ince espirisi de burada hareketi görmek, bazen de yakalamak. Bu ilk başlarda hiç de kolay olmayacak, ama zaman geçtikçe ustalaştığınızı hissedeceksiniz. Unutmayın 'artık yapabileceğim hiçbir şey kalmadı' diye düşündüğünüz anlarda bile bulabileceğiniz bir çözüm zihninizin derinliklerinde size sesini duyurabilmek için haykırıyor olabilir, sadece algılamaya çalışın.

GRAFİK	80
SES	70
OYNANABİLİRLİK	90
GENEL	80





RINGS OF MEDUSA

Cem GENCER

Hepiniz Amiga'da ilk çıkan oyunlardan biri olan "Ports of Cali" oyununu tanırsınız. Hatırlarsanız, bu güzel oyunda dünyadaki değişik limanlardan çeşitli mallar alıp bunları diğer limanlarda kar ederek satmanız ve kazandığınız parayla yararlı olabilecek yatırımlarda değerlendirmeniz gerekliydi.

Rings of Medusa oyununda, siz bir adanın imparatorunun oğlusunuz. Adayı, Medusa isimli kötü bir büyücü ele geçirmiş ve babanızla sizi kara büyü yardımıyla tahttan indirmiş. O anda imparator olan babanız çok yaşlandığı için de tahtı geri almak size düşüyor. Bunun için, Medusa'nın adada ve bu adanın etrafındaki ufak adacıklarda sizden gizlediği 5 büyülü altın halkayı ele geçirmelisiniz. Ancak bu 5 altın halka birleşince Medusa'nın büyüsü bozulacak ve dokunulmazlığı da yok olacağından onu döğüşerek yenmeniz gerekecek. Tabii bu arada kaybettiğiniz serveti ada üzerindeki değişik kasaba ve kale şehirleri arasında, devamlı bir ticaret ağı kurarak kazanmalı ve yavaş yavaş da olsa bir ordu kurarak adayı ele geçirmelisiniz. Fakat bunun için bir hayli vakit harcayıp ada üzerinde egemenliğinizi artırmanız gerekiyor.

Eh, bu kadar oyun hikâyesi yeterli sanırım. Artık sıra oyunun kendisini açıklamaya geldi.

Oyunun en başında, artık oyunların klişeleşmiş bir giriş sorusu olan ve isminizi girmenizi isteyen soruyla ("BİTTE GEBEN SIE IHREN NAME EIN. SIR:") karşılaşacaksınız. Buraya en fazla 10 karakterlik bir isim girdikten sonra, oyuna başlayabilirsiniz.

Oyuna başladığınızda, ekranın en üst kısımını kaplayan bir dörtgen kutuda, konum ve tarihi belirten göstergeyi göreceksiniz. Bu gösterge, üç kısımdan oluşuyor. En sol tarafta bulunan dörtgen içinde, enlem ve boylam olarak haritadaki konumunuz derece, dakika ve yön olarak belirtiliyor. Ortada bulunan kutuda, o anki yeriniz yazıyla size bildiriliyor. Eğer bir kale girişinde ya da içinde iseniz, kalenin (kasabanın) ismini işte bu ortadaki kutuda görebilirsiniz, en sağ taraftaki kutuda ise, oyunda o anki tarih belirtilir, ki bu tarih bankadan kredi aldığınız zaman ya da mal satacağınız zaman önemli olabilir.

Ekranın en büyük kısmını kuşbakışı görünüşteki harita kaplamaktadır. Burada satranç oyunlarından hatırlayacağınız piyon taşı, sizin oyuncunuzun yerini gösterir. Harita üzerinde klik yapıp mouse işaretçisini aynı noktada tutarsanız, piyon şeklindeki adamınız o noktaya ilerler. İşaretçiyi hareket ettirdiğiniz zaman, oyuncunuzun da yönü işaretçiyi takip edecek şekilde değişecektir.

Dağlarla karşılaştığınız zaman bunları dolaşmanız gerekli, fakat ormanlarda böyle bir sorun yok.

Ekranın alt kısmında ise, 7 kutuluk bir seçenek menüsü görülür. Burada, oyun

sırasında alacağınız bazı kararların girişini yapabilirsiniz. Ortadaki büyük kutuda oyunun ismi yazılıdır. Bu kutunun sol üst köşesinde ufak bir kare ve bunun da hemen yanında "Options" kelimesi yer alır. Bu kutuya oyun sırasında herhangi bir anda klik yaparak, oyunun geneli hakkında değişik bilgileri görmeniz mümkün. Birinci klikte, o anki para durumunuz, askerlerinizin adedi ve bunların ne kadarının silahlı olduğunu sayısal olarak görebilirsiniz. Burada en üst satırda para, hemen altında da sırayla asker ve silahlı asker durumunuz gözükecektir.

Bu kutunun sol üst köşesinde de bir başka kutu vardır. Buraya klik yaparsanız, oyundaki değişik opsiyonları ayarlayabilirsiniz. Bunlar sırasıyla senkronizasyon, müzik, ses efektleri ile oyundan çıkış seçenekleridir. İlkinin yanında devamlı 50 Hz yazar. Bunun anlamı, bilgisayarınızın şehir cereyanının frekansıyla uyumlu çalıştığıdır. Bilgisayarını Amerika'dan getirtmiş olanlarda, bu sayı otomatik olarak 60 Hz olacaktır. Bundan sonra gelen iki seçenek yardımıyla müziği ve ses efektlerini kapayıp açabilirsiniz. Burada "AN" kelimesi ait olduğu özelliğin açık olduğunu belirtir. Özelliği kapamak için o satırdaki kare şeklindeki küçük kutuya klik yaptığınız da, satırın sonundaki kelime "AUS" durumuna geçecektir.

Son satırdaki "Quit Game" tercihini eminim hepiniz bilirsiniz. Gece geç saatte programdan çıkıp sıcak yatağınıza gitmek istediğiniz zaman, buradaki kutuyu çok kullanacaksınız. Klik ettikten sonra, oyundan gerçekten çıkmak istediğinizi belirtmek için biraz sağ tarafta kalan "OK" yazısının üzerine klik etmelisiniz. Bunun üzerine, program size oyunu bir defa daha oynamak isteyip istemediğinizi soracaktır. Burada da "OK" veya üzerinde çarpı bulunan "OK" işaretlerine klik ederek kararınızı uygulayabilirsiniz.

Yine sol üst köşede bulunan "Options" kutusuna klik ettiğiniz zaman da, oyunun yapımında emeği geçmiş kişilerin isimlerini görebilirsiniz. Aynı kutuya son bir defa daha klik ederseniz karşınıza oyunun isminin yazılı olduğu kutu tekrar çıkacaktır.

Ortadaki büyük kutunun hemen sağında bulunan dörtgenin içinde iki tane "O.K." yazısı vardır ve bunlardan alttakinin üzerinde bir çarpı işareti bulunur. Bu iki sembol aracılığıyla oyunda karar verme gerektiren yerlerde tercihinizi girebilirsiniz.

Bunun hemen sağ yanındaki kutuda 6 seçenek var. Sol üst taraftaki ilk iki sembol yardımıyla, herhangi bir kale ya da düşmana saldırabilir veya saldırıdan vazgeçebilirsiniz.

En sağda bulunan kutudaki iki sembol sayesinde, haritada dolaşırken civarda hammadde ya da define olup olmadığını araştırabilirsiniz.

Soldan ilk kutuda bulunan 4 sembolden en sol tarafta bulunan ikisi, biri disketten yüklemek ve biri de diskete kaydetmek için kullanılır. Bu sayede oyunda kaldığınız yerden devam etmek istiyorsanız, oyunu kapatmadan önce diskete kaydeder ve gerektiği zaman kaydettiğiniz bu oyunu yükleyerek oyununuza devam edebilirsiniz. Bu iki sembol sadece herhangi bir şehire girdiğinizde açılır.

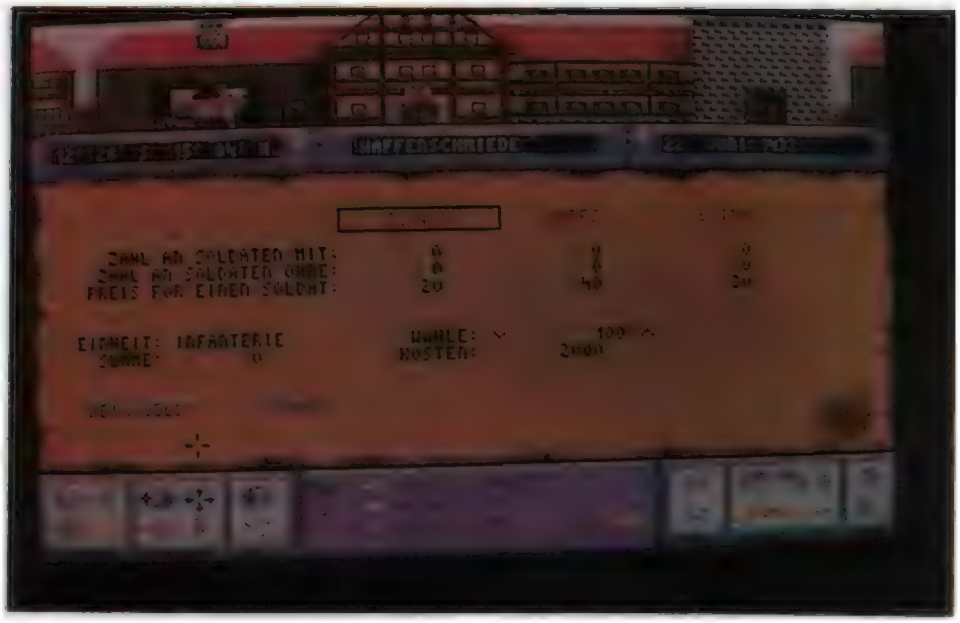
Soldan ikinci kutu, bir dükkan ya da benzeri bir yere girdiğinizde aktif olur. Burada kutunun sol üst köşesindeki sembolü kullanarak seçilen malı satın alabilirsiniz. Bunun hemen altında da ekranın ortasında belirlediğiniz malı dükkana anlaştığınız fiyat üzerinden satabilirsiniz. Bu satma sembolünün hemen sağındaki sembol aracılığıyla da, dükkandaki mal listesinin devamı varsa, listenin ikinci kısmının görülmesini sağlayabilirsiniz.

Ortadaki büyük kutunun hemen sol tarafında bulunan kutuda iki sembol mevcuttur. Bu iki sembolden üst taraftaki bulunduğunuz oda ya da dükkândan çıkmanızı sağlayan semboldür.

Yukarıda anlatılan sembollerin bazıları gölgeli gözükmektedir. Bunlar oyunun değişik kısımlarında gerekli olduğundan program, siz oynarken bunları otomatik olarak kapmakta ya da açmaktadır.

Gelelim bir kasabaya girdiğinizde karşınıza çıkacak dükkanları ve buralarda yapılacak işlemleri tanımaya:

Bu dükkanlardan herhangi birine gir-



mek için üzerinde isminin bulunduğu binaya mouse işaretçisiyle klik etmeniz yeterli olacaktır.

*** BANKA (Bank):**

En önemli dükkanlardan biri, hiç kuşkusuz bankadır. "DİE ROYAL FALCON BANK" ada üzerindeki tüm şehir ve kasabaya bir şube açtığından, herhangi bir şehrin bankasıyla yaptığınız bir işlem doğrudan hepsi tarafından anında öğrenilir. Üzerinde "BANK" yazılı binaya klik ettiğiniz zaman karşınıza çıkacak ekranda banka durumunuzun yanı sıra o anki faiz durumunuz da vardır. En yukarıdaki satırda yazılı "Kontostand:" o an hesabınızda bulunan nakit parayı göstermektedir.

Hemen altındaki satırda ise, bankanın size verebileceği maksimum kredi miktarını görebilir ve buna göre hareket edebilirsiniz ("Kredi trahmen:"). Elinizdeki paranın miktarını da, üçüncü satırdaki "Dein Geld:" göstergesinden okuyabilirsiniz. Bundan sonraki satırda "Gewaehlt.es Geld:" yazısı ve onun yanında aşağıya ve yukarıya doğru yönlendirilmiş dört değişik ok mevcuttur. Bu okların da ortasında işlem görecek paranın miktarı yazmaktadır. Oklardan en dış taraftakiler çift basılmış oklardır ve ortadaki sayıyı yüz ya da bin birimlik atlayışlarla değiştirir. Tek basılmış oklar ise sayının onar onar artmasını ya da azalmasına yarar.

Bunun altındaki iki satırda da faiz miktarını görebilirsiniz. Üstteki değer genellikle % 3 ile % 7 arasındadır ve bankaya yatırdığınız paranın aylık faiz miktarını belirler. Onun altında ise, aldığınız kredi için her ay ödeyeceğiniz faiz miktarı gözükmektedir ve genellikle % 16 ile % 19 arasında bir değerdir ("Heutiger Zins:" ve "Kredit Zins").

Bankaya girdiğinizde aşağıdaki saldırma kutusu açıktır. Bu sayede isterseniz bankayı soyabilirsiniz. Fakat bunu denemenizi hiç tavsiye etmem; çünkü bir kez sayarsanız, adadaki hiçbir banka artık sizinle iş yapmayacaktır.

*** TOPTANCI PAZARI (Harenhaus): (Warenhous)**

Bankadan sonra en önemli yerlerden biri de, ticaretini yapacağınız maddelerin toptan satıldığı pazar yeridir. Burada değişik malları isterseniz satar, isterseniz satın alabilirsiniz. Ekranın sağ ve solundaki mal listesi birbirinin aynıdır. Sağdaki kırmızı renklidir. Buradaki sayılar, sizde bulunan mal çeşitlerinin o anki maddi değerini ve elinizdeki miktarlarını adet olarak gösterir. Sol tarafta siyah harflerle yazılı olan mallar da, pazar yerinde o an bulunan malların maddi değerleri ve pazarda satış için kalan adedi gösterir. Bu iki mal listesinin ortasında kalan yerde ise, yukarıdan aşağıya doğru seçilen ve işlem görecek olan malın cinsi (Gevvaehlte Ware), işlem görecek mal adedi (Anzahl:), seçtiğiniz adede göre ödemeniz gereken toplam ücret (Preis:) ve bunun da altında cebinizde ne kadar para kaldığını belirten göstergeç (Dein Geld:) vardır.

En alttaki iki göstergeç o anki toplam gemi kapasitesini ve araba kapasitesini yüzde olarak gösterir. Araba ya da geminiz yoksa, bu göstergeç yeşil renktedir ve aldığınız taşıtın kapasitesine göre bu yeşil çubuk azalır. Taşıt aldıktan sonra mal da alırsanız, bu, çubuğun % 100'e doğru yaklaşmasını sağlayacaktır.

Pazar yerinde alabileceğiniz mallar şunlardır: Milch (süt), Kaese (peynir). Weizen (buğday), Salat (salatalık), Aepfel (elma), Schwein (domuz), Rind (sığır), Schafe (koyun), Hühnchen (horoz), Fische (balık).

Ekranın alt kısımında bulunan liste kaydırma sembolüne klik ettiğiniz zaman, mal listesi değişecektir. Buradaki mallar da şunlardır:

Wein (şarap), Bier (bira), Drogen (uyuşturucular), Mashinen (Makineler), Sklaven (köle), Bücher (kitap), Pergament (kağıt), Leinen (kumaş), Leder (deri), Felle (hayvan postu, kürk).

Bu mallardan herhangi birini seçmek için, malın isminin yazılı olduğu yere klik etmeniz yeterli olacak. Mal almak istediğiniz zaman siyah, satmak istediğinizde ise kırmızı yazılı yerdeki mallara klik etmeniz gerekli. Ardından da alacağınız ya da satacağınız malın adedini belirler ve işleminizi gerçekleştirebilirsiniz.

*** AHIR (Stall):**

Burası şehrin ahırıdır. Araba ve at gereksinimlerinizi buradan karşılayabilirsiniz. Ekran, pazar yerindeki ekranın aynısıdır. Fakat burada, size mal listesi olarak sadece iki seçenek sunulmuştur ve bunlar at ile arabadır. At alırken her belirlediğiniz adet ile, alınacak at çiftinin adedini belirlediğinizi ve her araba için en az 2 çift at gerektiğini hatırlatmamda fayda var. Burada da at ya da arabayı hem alabilir, hem de satabilirsiniz.

*** KUYUMCU (Juwellier):**

Burada da karşınıza pazar yerindeki temel ekran çıkacaktır. Mal olarak sadece 5 çeşit mevcuttur:

Eisen (demir), Diamanten (elmas), Nitril (değerli bir kimyasal madde), Gold (altın), Silber (gümüş).

*** BİRAHANE (Kneipe):**

Burada, cebinizde kalan parayla kumar oynayabilirsiniz. Kazanma ihtimaliniz az olduğundan uzun sürede kazandığınız parayı kolaylıkla 5 dakikada yok edebilirsiniz. Oynamak istiyorsanız 21 (Blackjack) bilmeniz şart.

Oyun ekranının üst kısmında, kartlarınız gösterilmektedir. Altta ise ortaya koyduğunuz parayı belirleyebilirsiniz. Elli, yüz, beşyüz ve bin olarak gösterilen para birimlerinden birine veya birkaçına klik ederek belirlediğiniz para miktarı, kazandığınızda iki katına çıkacaktır. Bu para birimlerinin biraz sağında kalan paranız yazmaktadır. Oyun sırasında yeni kart isteyecekseniz, yanın-

daki kart sembolüne klik etmelisiniz. O anki eli pas geçmek için kart almamanız gerekli; bunun için de üzerinde çarpı işareti bulunan kart semboline klik etmelisiniz.

İstediğiniz her an, en sağ tarafta bulunan kapı sembolüne klik ederek bu günah yuvasını terk edebilirsiniz.

*** ŞEHİR MEYDANI (Park):**

Buradan ordunuzu büyütmek için asker alabilirsiniz. Oyun fantastik bir mekan ve zamanda geçtiği için, askerler de normalin dışındadır. Normal insan görünüşlü savaşçılarının yanısıra periler, cüceler, devler ve buna benzer güçlü masal kahramanlarını da ordunuza katabilirsiniz. Tabii ki askerler, size savaşlarda yardım etmenin karşılığı olarak aylık bir ücret isteyeceklerdir. Her çeşit askerin gücü farklı olduğundan, fiyatları da farklı olacaktır. Bu yüzden ordunuzu genişletirken paranız az ise, ilk önce en gerekli olanları almaya bakın.

Ekranın en üstünde seçilen savaşçı tipinin adedini, hemen altında tuttuğunuz adamlara toplam olarak ayda ne kadar para ödeyeceğiniz, sağında ise kalan paranız yazmaktadır.

Biraz aşağıda, asker tipi ve bunların ne kadarının ordunuza dahil olduğu yüzde olarak belirtilmektedir. Bu bölgenin sağında, seçilen tipten her bir askerin aylık istediği maaş, boşta kalan adam sayısı, bunun da altında alacağınız adamların sayısını belirleyebileceğiniz gösterge var.

Değişik asker tipleri seçtiğinizde: bunların gücü, savaşma isteği, dayanıklılığı, çevikliği ve zeka düzeyi ile ilgili bilgi almak isterseniz, ekranın en alt sağ kısmındaki satırlara bakmanız gerekli. Burada her asker hakkında yukarıda belirttiğim değişik bilgileri öğrenebilirsiniz.

*** SİLAH DÜKKANI (Waffen):**

Ordunuzu oluştuğunuzda, bunlara silah ve kalkan gibi savaş malzemesi almalısınız. Aksi takdirde, bir süre sonra savaşa girdiğinizde, ordunuz hızla küçülmeye başlayacaktır. Bu nedenle, onlara gerekli malzemeleri temin etmek sizin göreviniz.

Silah, kalkan ve benzeri savaş malzemeleri almak istediğinizde, bulunduğunuz şehirde bulunan bu dükkana giderek alabilirsiniz.

Dükkana girdiğinizde, karşınıza çıkacak olan ekran bir tablo görünümünde. Bu ekranın ilk satırında soldan sağa kalkan (Schild), silah (Waffe) ve zırh gibi çeşitli ekstralar (Extras) var. Aşağıya doğru sırayla teçhizatlı asker sayısı, teçhizatsız askerlerin sayısı, her askere verilecek olan malzemenin tane başı fiyatı listelenir. Biraz aşağıdaki yazıyı klikleyerek, silahların hangi birliğe verileceğini belirleyebilirsiniz. Bunun da altında harcayacağınız toplam ücret vardır. En altta ise kalan paranızın miktarını görebilirsiniz.

*** LİMAN (Hafen):**

Dolaşacağınız şehirlerin bazıları deniz kenarında olduğundan, bir de limanları mevcut. Bu şehirlere hem denizden, hem de karadan yanaşabilirsiniz. Deniz yolları genellikle kara yollarından daha güvenli. Fakat, bazen karşınıza korsanlar çıkabiliyor. Böyle durumlarda, onlarla savaşıp geminizi ve içindeki malları korumaktan başka çareniz yok. Denize çıkarken yanınıza ticaret geminiz ile birlikte bir de savaş gemisi alırsanız, savunmanızı çok daha güçlü hale getirebilirsiniz.

Herhangi bir limana karadan veya denizden girdiğinizde karşınıza çıkacak ekranda, 5 seçenekten birini seçmeniz istenecektir. Ekranın en altında, var olan gemi ve arabalarınızın yük durumunu görebilirsiniz. Ekrandaki seçenekler şunlar: *

* "FLOTTE İN DIESER STADT LASSEN UND AN LAND GEHEN"

Gemileri bu şehirde bırakarak karaya çıkmak.

* "MİT FLOTTE ABLEGEN UND ALLE WAGEN MİT AN BORD NEHMEN"

Gemilere arabaların hepsini yükleyerek şehri deniz yoluyla terk etmek.

* "MİT FLOTTE İN SEE STECHEN, UND ALLE WAREN, SOLDATEN, UND WAGEN MITNEHMEN"

Gemilere arabaların yanısıra mal ve ordularınızı da yükleyerek denize açılmak.

* "İN DİE HAFENKNEIPE GEHEN UND EINE CREW ANHEUERN"

Liman barına giderek buradan gemide çalışması için denizci tutmak.

* "DİE KÖNIGLICHE REEDEREI BETRETEN UND SCHIFFE KAUFEN"

Saray tersanesine girip ücreti karşılığı gemi yaptırıp satın almak.

Geminiz yoksa, maddi durumunuz düzeldiğinde, en azından bir gemi almanız oldukça yararlı olacak. Bunun iki önemli sebebi var: Ticareti gemilerle yaparak hem daha çok zaman kazanabilirsiniz, hem de bir geminin kapasitesi çok daha fazla olduğundan, her türlü malın ticaretini daha kolay ve toptan yapabilirsiniz. Gemi aldıktan sonra, ilk işiniz bu gemide çalışacak adamları tutmak olmalı. Bunun için de, liman barına gidin ve denizcilerin verdiği paranın daha çoğunu vermeye çalışın. Bu sayede, gemide yol alırken denizcilerin isyan etmemesini sağlamış olursunuz.

Gemi almak istediğinizde, tersaneye girmeniz gerekecek. Burada isterseniz ticaret amacıyla kullanmak için yük gemisi, isterseniz savaşlarda savunma ya da saldırı için kullanmak amacıyla savaş gemileri yaptırabilirsiniz. İki türde de, üç değişik gemi boyu vardır. Bunlar basit tekne, orta halli gemi ve profesyonel teçhizatlı gemidir.

Ekranın en üstünde geminin kullanım amacını belirleyebilirsiniz. Bu ya ticaret gemisi (Handelsschiffe) ya da savaş gemisi (Kriegsschiff) olmalı.

Biraz aşağıda üç ayrı boydaki gemi tipinin de her birinin alacağı kapasite, fiyatı, top adedi yazılıdır. Buradaki terimler de aşağıda sıralanmıştır.

PREIS ..... Fiyatı
CREW ..... Gemide çalıştırılması gereken adam sayısı
FRACHT ..... Taşıyabileceği yük kapasitesi
KAPAZITAI ... Taşıyabileceği adam kapasitesi
KANONEN ... Gemide bulunan top sayısı
İN BESITZ ... O tür gemiden elinizdeki adet
FERTIG AM Geminin yapımının bitiş tarihi
GELD ÜBRIG Elinizde kalan para

Yazının başında da belirttiğim gibi bu oyunda esas amaç büyücü Medusa'nın 5 halkasını bulmak; o yüzden her dolaştığınız yerde etrafı ararsanız, kısa zamanda bu halkaları bulabilirsiniz. Bu sırada da ordunuzu kazanacağınız paralarla geliştirip, değişik kale, şehir ve kasabalara saldırıp bunları ele geçirmelisiniz.

Bu oyun, sizin zamanınızın çoğunu alacağından, birkaç hafta boyunca başka bir oyun almak istemeyeceğinizi tahmin ediyorum.

INFESTATION

Geçen sayıda birinci bölümünü verdiğimiz Psygnosis Firmasının Infestation oyununun ikinci bölümü. Oynamaya devam ediyor musunuz?

Cem GENCER

Bir aylık bir aradan sonra, hepinizin merak ettiği (umarım?) Infestation oyununun tanıtımına devam ediyoruz. Geçen sayıda meydana gelen basım hatasından dolayı özür dilerken, Infestation'ı sevdiğinizi ve devamını iple çektiğinizi (!) düşünerek, açıklanması gereken diğer konuları bu sayıda anlatmaya çalışacağım. Yazıyı iki parçaya bölmenin sebebi, biraz da sizin araştırma ruhunuzun canlanmasını sağlamaktı.

Tahmin ediyorum hepiniz, bu bir aylık süre içinde oyunun başında geçmeniz gereken gezegen yüzeyinden nefret etmişsinizdir. Bu yüzden de, fazla laf salatası yapmadan oyuna doğrudan buradan başlayacağım.

Daha önce de belirttiğim gibi, oyun ilk başta gezegen yüzeyinde geçmektedir. Burada varolan bir ışınlayıcının "Tele-porter" yardımıyla, gezegen kabuğu altındaki terminal katlarını dolaşarak görevinizi uygulayabilirsiniz. Bunun için de, ışınlayıcının çalışır halde olması gerekli tabii. Yüzeyde bulunan bir bilgisayar terminaline gireceğiniz isimle, ışınlayıcıyı aktif hale geçirebilirsiniz.

Sırt çantanızdaki jet sistemini çalıştırmak için, kaskınızdaki bilgisayar açık durumdayken nümerik klavyeden [7] tuşuna basın. Bunun ardından da (yukarı ok) tuşuna basarsanız, ayaklarınız yerden kesilecektir. Artık, etrafınızda dolaşıp duran ve enerjinizi emen böcekler, jet sisteminizin yakıtı bitinceye kadar size dokunamazlar. Şimdi hemen nümerik klavyeden [1] tuşuna basarak bulunduğunuz yerin koordinatlarının ekrana gelmesini sağlayın. Joystick'inizi sağa sola hareket ettirerek dönüş açınızı yaklaşık 250 dereceye ayarlayın ve ateş tuşuna basarak diğer koordinat göstergecinin 90'a gelmesini bekleyin. Bu sayıya ulaştığınızda hemen aşağı ok tuşuna basarak jet sisteminizi kapatın. Yere iner inmez, yine joystick kontrollarıyla çevrenizde görünüşü dolaba benzeyen bir bilgisayar terminali arayın. Bulur bulmaz vakit kaybetmeden tam önüne gelerek yaklaşın ve [F2] tuşuyla terminale bağlanın. Burada, oyunda canlandırdığınız karakterin ismini girmeniz gerekli "Kal Solar". Bu sayede kendinizi bilgisayar sistemine tanıttığınızda, ışınlayıcı hizmetinize girecektir. Hemen [F2]'ye basarak terminalden ayrılın ve geldiğiniz yere geri dönün. Başlangıçta bulunduğu koordinatları yazmayanlar için, bunu bir defa yazmamda fayda var. Dönüş açısını 193 dereceye ayarladıktan sonra, 50 no 'lu bölgeye doğru uçun. Burada iki dev radar anteninin arasında, aradığınız ışınlayıcıyı bulabilirsiniz. Bu ışınlayıcıya, her zaman tersten yanaşarak girmek gerektiğini unutmayın, aksi takdirde ışınlama gerçekleştirilemez. Giriş yönünün doğruluğunu ışınlayıcı kabinin zemininde ki ok işaretlerinin yönleri yardımıyla belirleyebilirsiniz. Işınlayıcıya girer girmez, doğrudan gezegen yüzeyinin hemen altı olan birinci kata ışınlanırsınız.

Birinci katta, hemen kaskta bulunan bilgisayarı kapatıp kaskı çıkartırsanız hem oksijen, hem de bataryalarınızdan tasarruf etmiş olursunuz. Bu katta yok etmeniz gereken 4 yumurta mevcut ve hepsi de haritada işaretlenmiş. Haritada sadece çizgiyle belirtilen yollar havalandırma tünellerinde eğilerek ilerlemeniz gerektiren yollardır. Çizgilerin etrafında belirtilmiş bir koridor varsa, bunlar yeraltı üssünün normal koridorlarıdır. Ayrıca karelerle belirtilen yerlerde odalar mevcuttur. Bazı yerlerde bulunduğunuz katın komple haritasını alabileceğiniz bilgisayar terminalleri mevcuttur. İlk iki katın haritalarını verdiğimden, bunları boşuna arayıp vakit kaybetmenize gerek yoktur.

Odalardan bazıları alçak basınçlı olduğundan oda değiştirirken kaskınızı takmayı ihmal etmeyin. Bu basınçlı ve havasız odalardan birinde bir havalandırma deliği ve terminali bulabilirsiniz. Fakat delik ızgaralarla kapatılmış olduğundan bunu açmanız gerekecektir. Diğer odalardan birinde bulacağınız tornavida, burada işinize çok yarayacaktır.

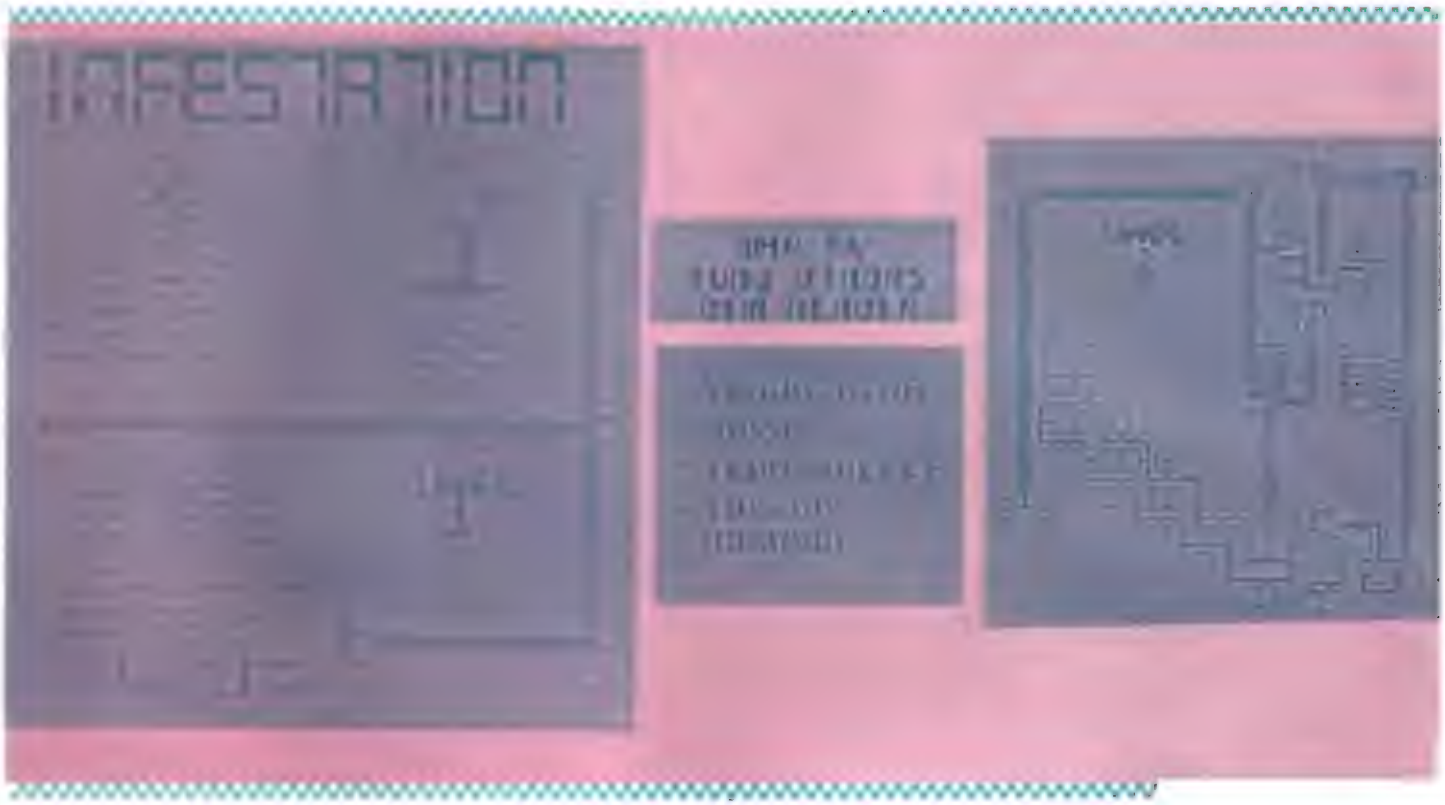
İlk kademeyi tamamladıktan sonra, ikinci kademe yerine altıncı kademeyi bir an önce tamamlamanız gerektiğini belirtmeliyim. Nükleer reaktörün havalandırma sistemi kapalı olduğundan, içinde bulunduğunuz binalar zinciri sürekli olarak tehlikeli bir şekilde ısınmaktadır. Bina ısındıkça, gezegenle beraber sizin sonunuz da yaklaşmaktadır. Bunu, binanın havalandırma sistemini açarak mümkün olduğunca yavaşlatabilirsiniz. Bundan sonra da, kalan süre içinde diğer yumurtaları yok ederek, bir an önce gezegeni terk etmeniz gereklidir.

Birinci bölümü bitirmek için gereken asansör anahtarını, yeraltı koridorlarında uzun süre ilerledikten sonra bulabilirsiniz. Bu anahtarla da, üzerinde yamuk bir kare işareti bulunan asansör kapısını açabilirsiniz. Hemen asansöre girip en alt kata inin. Burada, karşınıza lazerden bir ağ ve bir de bilgisayar terminali çıkacaktır. Altıncı bölüme geçmek için, bu lazer ağını yok etmeniz gerekiyor. Bu ağı yok edebilmek için de, hemen bilgisayar terminalini bağlanarak buradaki oyunu çözmeniz gerekli.

Lazer ağı açıldıktan sonra, içinde bulunduğunuz odayı dolaşırsanız bazı gerekli parçaların yanısıra birkaç bilgisayar terminali daha bulacaksınız. Bunlardan birinde, karşınıza oyun çıkarsa şaşırmayın. Bir diğer terminalde gezegen üzerinde daha önceden olanlar kısaca anlatılmaktadır. Son terminalde ise, nükleer reaktörün devamlı artan ısısı görülebilir. Odanın duvarlarını incelerseniz, duvarlardan birinin yere yakın kısmında bir havalandırma deliği bulacaksınız. Buradan girin ve daha önce de belirttiğim gibi havalandırma sistemini çalıştırın.

Artık bundan sonraki kademeleri de açıklarsam size oynayacak pek bir şey kalmayacak galiba. Ben anlatımımı burada keserek iyi şanslar dilemek istiyorum. Bu arada oyunda takıldığınız bir yer olursa, hiç çekinmeden bana yazabilir ve istediğiniz soruları sorabilirsiniz.

GRAFİK	80
SES	76
OYNANABİLİRLİK	75
GENEL	76



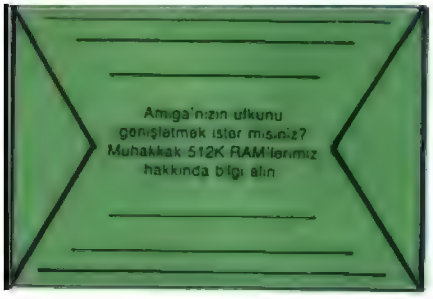
AMİGA'cılar Müjde!!!

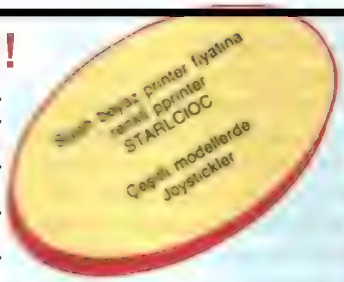
2 Haziran 1990 tarihinde ELITE bilgi işlem merkezi normal yayınlarına başladı. Bilgi işlem servisimize Cuma ve Cumartesi günleri sabah 9-00 ile akşam 19:30 saatleri arasında bağlanabilirsiniz.

Servisimize artık IBM uyumlu tüm iş bilgisayarları da bağlanabiliyor.

Bilgi işlem servisimizin size vereceği hizmetlerden bazılarını şöyle özetleyebiliriz:

* En yeni Amiga programları.
* Birbirinden faydalı ve ilginç utility programları.
* Makina dili, C, Modula gibi birçok bilgisayar dilinde yazılmış programların sevice kodlan
* Karşılaştığınız sorunları danışabileceğiniz ve cevaplarını bu işin ustalarından alacağınız tek - nik yardım köşesi.
* Bu servisi kullanan diğer abonelerle mektuplaşma ve söyleşme köşesi.
* AMİGA ile çeşitli konularda haberler, bilgiler
* Döviz kurları gibi çeşitli ekonomik bilgilerin yer alacağı ticari köşeler.





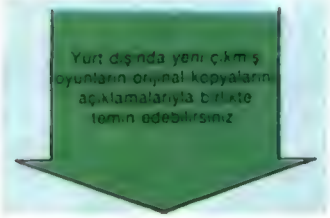
erle
BİLGİSAYAR

B*gı işlem servisimize bağlanmak için modem programınızı kullanarak 8N1 (8 data bit, No Panty. 1 Stop bit) moduna geçip, haberleşme hızını modeminizin modeline göre 2400 Baud veya 1200 Baud full duplex'e ayarlayın. Modem servisanzden yararlanmak isterseniz abonelik için .:. .-.:_ bekliyoruz. Hafta fonları bizzat CLUB EUTE'a gelerek modem servisimizi ve mo-:•?- ?■ ~ z .erinde inceleyebilir, 161 08 47 veya 159 98 02 nolu telefonlardan, bu konuda detaya bağı alabilirsiniz.
aaaga'caar. sızı CLUB ELİTE'a davet ediyoruz. Gekn bize katılın, verdiğimiz hizmetlerden yararlanın.
İşte hiçbir ücret ÖDEMEDEN üye olarak yararlanabileceğiniz imkânlardan bazıları:

* Periyodik bültenler
  - Makine dili kursu
  - Sizlerden gelen sorulara cevaplar
  - Program açıklamaları
  - Amiga'dan haberler
  - Çeşitli kitapların tanıtımı
  - Programcılık bilgileri
  - Müzik, grafik, iş programlarının açıklamalan
  - Ve daha birçok bilgi.

* Amiga'nızın bilinmeyen yönlerini anlatan birbirinden faydalı kitaplar.
* Devamlı olarak yeni program listelerinin adresinize ulaştırılması.
* üyeler arasında ödüllü yarışmalar.
* Türkiye'nin en büyük program listesindeki 1800'den fazla program.
* Türkiye'nin neresinde olursanız olun 24 saat içinde isteklerinizi ulaştırıyoruz.

Bizi telefonla arayarak veya mektupla adresinizi göndererek CLUB ELİTE'a üye olabilirsiniz.



Ihlamurdere Cad. No: 149 D.4 Beşiktaş-İstanbul
Tel: 159 98 02 - 161 08 47

Loriciel Firması'ndan 512 K'da çalışabilen bir tank simülasyonu olan Sherman-M4, türünün ilk ve tek örneği. İlk oluşuna rağmen oldukça kaliteli olması, gelecekteki tank simülasyonları konusunda ümit verici...

Kutsi **AKILLI**

Kaderin garip bir cilvesidir ki, insanoğlu birbiriyle dalaşmak istediği zaman teknolojisini şaşırtıcı bir hızla geliştirmiştir. Eğer dünya tarihine kısaca bir göz atarsanız, bunun ne kadar doğru bir varsayım olduğunu görebilirsiniz. Hatta Mario Simmel romanlarından birinde bu konuya şöyle bir cümleyle değinmiş: 'İnsanlığın mutlu günleri tarihte boş sayfalardır'. Şimdi içinizden birçok kişi, "galiba yanlışlıkla başka bir sayfayı açtım" diye düşünebilir. Hayır yanlış bir sayfada değilsiniz, sadece ben biraz felsefe yapmaya daldım ve oyunumuzun temel öğesi olan savaşın ne kadar şaşırtıcı ve korkunç bir olay olduğunu anlatmaya çalışıyorum. Evet, gerçekten de çok şaşırtıcı bir şey bu savaş. Yalnızca yıkıma sebebiyet vermiyor, aynı zamanda teknolojinin gelişmesine de katkıda bulunuyor. Tabii getirdiği yıkımın yanında teknolojiye kazandırdığı hız, çok tartışmalı bir konu. Bazı düşünürlerse, savaşın dejenere olmaya başlamış olan bir toplum için faydalı olabileceğini öne sürüyorlar. Tabii bu fikrin ne derece doğru olduğunu anlamak oldukça güç, ama sonuç olarak ben şiddetin akıl yoluyla aşılamayan sorunlarda bile çoğu zaman çözüm getirmediğine inanıyorum. Artık siz sinir krizleri geçirmeye başlamadan oyunu anlatmaya başlasam iyi olacak sanırım.

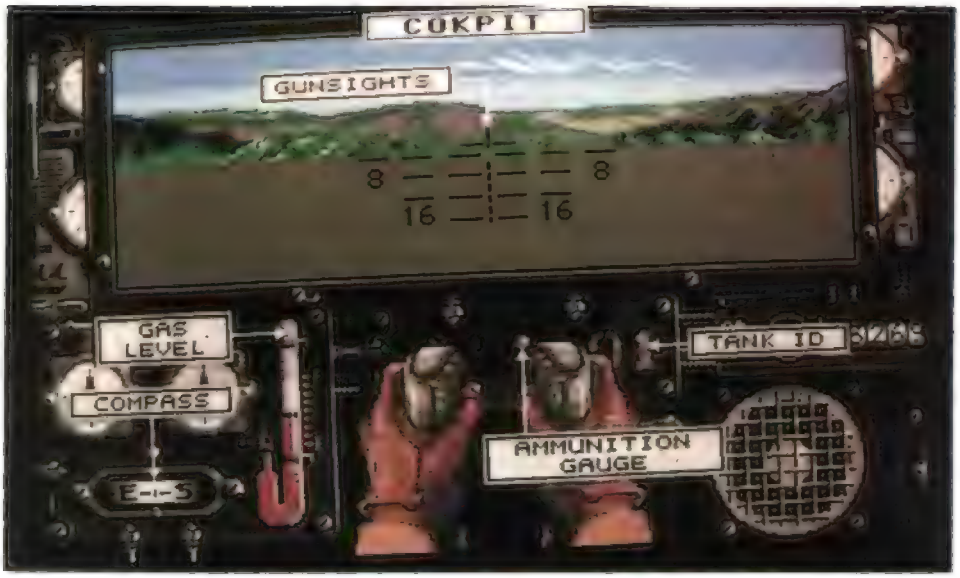
İsminden de anlaşılacağı gibi, oyunumuzun temel konusu savaş. Oldukça güzel hazırlanmış bir tank simülasyonu, Sherman M4. Loriciel firması daha önce bu tür bir çalışma yapmamış olmasına rağmen, bu ilk denemelerinden ilerde bu tip oyunlarda oldukça başarılı olacakları anlaşılıyor.

Başlangıçta karşınıza altı seçenekli bir menü çıkacak. Bu menünün ilk şıkkında (VIEW OF SHERMAN) kullanacağımız tankın özellikleri ve detaylı bir resmi yer alıyor. Bundan sonra ise tankın içini ve bazı işaretlerin ne anlama geldiğini gösteren bir resim geliyor. İkinci seçenekteyse (VIEW OF ENEMY) sırayla Alman tanklarını ve teknik özelliklerini görebilirsiniz. Bu seçeneği oldukça dikkatli incelemenizi tavsiye ederim. Böylece hangi tankların sizden daha üstün durumda olduklarını anlayabilirsiniz. Biz oyuna ismini veren Amerikan yapımı bir Sherman M.4A2 kullanıyoruz. Silahımız 75 mm çapında ve aracın yapabildiği maksimum hız saatte 52 km (km/h). Şimdi bunları göz önünde bulundurarak aracımızı düşman tanklarıyla kıyaslayalım. İkinci seçenekte karşımıza çıkan ilk tank, Panzer IV. Hızı bizden daha düşük (38 km/h), ama ateş gücü bizimkine eşit (75 mm). Sizin de farkettiğiniz gibi, en rahat yok edebileceğimiz tanklardan birisi. İkinci rakibimiz bir Jaddpanzer IV. Hızı 47 km/h, ateş gücü ise 88 mm. Bu, dikkat etmemiz gereken tanklardan biri. Ateş gücü bizden daha üstün olmasına rağmen, hızı daha düşük olduğu için vur-kaç taktiği ile yok edebiliriz. Üçüncü tank ise Sturmgeschuz III. Ateş gücü bizimkine eşit (75 mm), hızıysa bizden düşük (48 km/h). Tabii bu tank da, rahatça yok edebileceğimiz araçlardan biri. Dördün-

cü ve son rakibimiz, bir Tiger. Hızı bizden düşük (45 km/h) olmasına rağmen, ateş gücü bizden daha yüksek (88 mm). Tabii bu tanka karşı da, vur-kaç taktiğini kullanacağız. Evet, eğer buraya kadar anlattıklarıma dikkat ederek oynarsanız, oldukça avantajlı bir durumda olacaksınız. Ana menüdeki üçüncü seçenek (DEMO MODE) ise, sırayla düşman tanklarını göstermek dışında bir şey yapmıyor.

Sıra, üstleneceğimiz görevi seçmeye geldi. Menüdeki dört, beş ve altıncı seçeneklerde üç farklı görevden birini seçiyorsunuz. Bu görevlerden herhangi birini seçerek Normandiya veya Ardennes'te çarpışabilir veya bir çöl seferine çıkabilirsiniz. Bu görevlerden birini seçtiğiniz anda, karşınıza beş seçenekli ikinci bir menü çıkacak. Bu menüdeki seçeneklerden ilki, Gerçekçilik Derecesi (Level of Realism). Burada sırayla; sınırsız cephane ve yakıt, derin nehirler, hızlı yükleme (tankın namlusuna mermi sürülmesi) ve düşman araçlarının tanımlaması var. Bunlardan istediğinizi aktive edebiliyorsunuz. Benim size tavsiyem, başlangıçta bu menünün verdiği bütün avantajları kullanarak oynamanız. Daha sonra bu oyunda ustalaştıkça, bunları kullanmadan da oynayabilirsiniz. Oyunda, derin nehirlerin oldukça önemli bir işlevi var. Savaş esnasında bazı yerlerde düşmanı kıstırmak veya dolaştırmak için, nehirler oldukça iyi bir tampon oluşturuyor. Düşman tanklarının derin nehirleri aşamamaları, bazı konumlarda size büyük bir avantaj sağlıyor. Yeni menüdeki ikinci seçeneğimiz ise Görev (Mission). Her seferde ardarda tamamlamamız gereken 6 görev var. Eğer bunların hepsini tamamlamak istiyorsanız, Campaign'i seçin. Ama isterseniz, yalnızca birinci görevi veya ilk birkaç görevi seçebilirsiniz. Üçüncü şıkta, kendi kuvvetlerimizle ilgili varyasyonlar var. İlk önce Shermanların sayısını (1-4 arası), ardından jiplerin sayısı (0-2 arası) seçiyoruz. En sonunda ise, topçu desteği alıp almayacağımızı seçiyoruz. Dördüncü seçeneğimiz Alman kuvvetleriyle ilgili. Bunlardan ilki olan Experience, adından da anlaşılacağı gibi düşmanımızın tecrübesini, buna bağlı olarak da savaş kabiliyetini belirtiyor. Bunu az (mini), orta (mid.) veya fazla (maxi) olarak belirliyoruz. Bunun ardından Troop Moral geliyor. Bununla da rakiplerimizin morallerini ve bunun da etkisiyle savaş kabiliyetlerini yine aynı şekilde seçiyoruz. Son olarak, rakibimiz olan Alman komutanını seçiyoruz. Bu menüdeki son seçenekle de (Begin Game) oyuna başlıyoruz.

Oyuna başlamadan önce, size oyunda kullanılan bazı tuşlardan bahsetmeyelim. Bu tuşlar yardımıyla oyun üzerindeki hakimiyetiniz oldukça genişliyor. Şimdi bu tuşları tanıyalım:

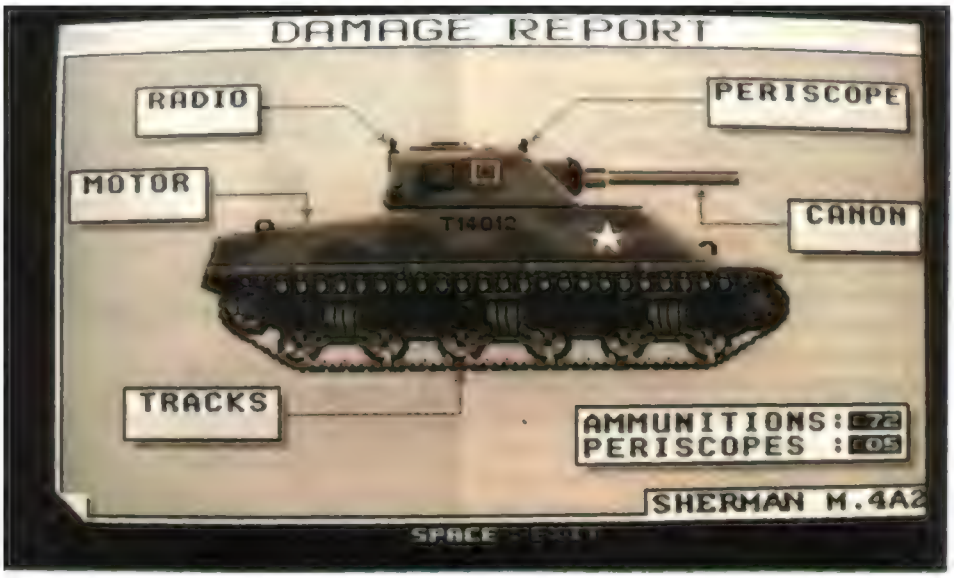


F1: Kokpitin dışına çıkarak, tankın üstünden görebilmenizi sağlar. Bu sayede hem bakış açınız genişler, hem de taretin (namlu) eğimini daha kolay ayarlayabilirsiniz.

F2: Kokpit dışındayken dürbünle çevreye bakabilmenizi sağlar. Böylece harita üstünde tespit ettiğiniz bir tanka yaklaşırken, atış menziline girmeden hedefin doğrultusunu ayarlayabilirsiniz. Bir tankla karşılaştığınız zaman, taretinizi tanka çevirip nişan almanız belli bir zaman gerektirir. Tabii aynı şey düşman tankı içinde geçerli. Fakat siz menzile girmeden dürbünle tankın doğrultusunu saptayıp ona göre yaklaşırsanız, daha neye uğradığını anlamadan düşman aracını yok edebilirsiniz. Dürbünden tekrar F2'ye basarak çıkabilirsiniz.

F3: Buradan tankınızın hasar durumunu öğrenebilirsiniz. Tankınızın motoru bozulduğu zaman hızı düşer. Böyle durumlarda düşman tanklarından sakınarak onarım üssüne geri dönmeniz gerekir. Ama yine de bu haldeyken çarpışmak zorunda kalırsanız, harita ve dürbününüzü kullanarak savaşın. Bu durumda, ancak bunların kazandırdığı avantajlar ile çarpışmadan sağ çıkabilirsiniz. Ayrıca, eğer tanklarınızdan birinin tareti bozulursa, bunu hiçbir şekilde düzeltemezsiniz. Böyle bir durumda o tankı yok farzedin. Hasar raporundan bilgisayarınızın boşluk tuşuyla çıkabilirsiniz.

F4: Bu tuşla haritaya geçerek savaşacağınız alanı detaylı bir şekilde inceleyebilirsiniz. Ayrıca haritadan aynı anda bütün araçlarınızı da (tankları ve jipleri) kontrol edebilirsiniz. Bunun için önce klavyenizdeki rakamlarla (1,2,3 ve 4 tankları; 5 ve 6 ise jipleri seçmenizi sağlar) istediğiniz aracı seçin. Aracı seçtiğiniz anda, haritada kırmızı bir nokta-



miş oluyoruz. Bu seferin ikinci aşamasında, yeni bir Alman karargâhına saldırarak jipleri ele geçiriyoruz. Daha sonra da nehrin öteki yanına geçerek birkaç üssü yok ettikten sonra, bataryayı susturarak seferi tamamlıyoruz. Bir seferi tamamladıktan sonra, ekranda bizi tebrik eden bir yazı beliriyor. Bunun ardından kendimizi ana menüde buluyoruz. Aklımdayken, ele geçirdiğiniz bazı karargâhlar onarım üssü olacaktır. Bunların kapısından içeri girdiğinizden tankınızın bütün arızaları (taretin tahrip olması dışında) giderilecektir. Bunun için, bu tür üsleri ele geçirmek için çarpışırken yanlışlıkla bakım-onarım binasını vurmamaya çalışın. Haritada bu tür üsler özel renklerle belirtilmiştir. Örneğin Alman tankları açık kahverengi bir noktacıkla, onarım üsleri yatay ve kısa üç kırmızı çizgiyle gösteriliyor.

Sırada ikinci sefer olan Ardennes Campaign var. Burada tam manasıyla bir kaçma kovalama oynuyoruz. Biz kendi karargahımızdayken üzerimize bir tank taburu gelir. Hemen karargahtan uzaklaşarak köprüden nehiri geçip yukarıdaki savunmasız bir Alman üssünü ele geçiriyoruz. Burada, köprüyü geçtikten sonra yok etmenizi tavsiye ederim, böylece Alman tankları sizi takip edemezler. Jiplerinizi ise haritanın biraz aşağısındaki köprüye gönderip oradan geçirebilirsiniz. Benim tavsiyem jiplerinizden birini köprüden geçirin, diğerini ise haritanın en sağ kenarından aşağıya doğru yollayın. Böylece oralarda bulunan Alman tanklarının da yerini görebilirsiniz. Bundan sonra Almanlar tarafından ele geçirilmiş olan Shermanlarla korunan bir Alman üssünü ele geçireceğiz. Bunun ardından aşağıya doğru ilerleyip köprüyü geçerek (burada da köprüyü geçtikten sonra imha etmeyi unutmayın) aşağıdaki bir üssü ele geçip görevimizi tamamlayacağız.

Son görev olan Desert Campaign, içlerinde en zor olanı. Burada ise amacımız çöldeki düşman rezervlerini yok etmek. En sonunda ise haritanın sonunda bulunan bir Alman üssünü ele geçirerek seferimizi tamamlayacağız. Bu sefer diğerlerine göre oldukça farklı ve zor. Diğer görevlerde civarımızda nehir veya yol gibi yön tayin etmemizi kolaylaştırıcı birçok materyal vardı. Ama burada bunların hiçbiri yok. Etrafımızda sadece kum ve bolca da mayın tarlası var. Bu da işimizi oldukça güçleştiriyor. Onun için buralarda jiplerinizi oldukça dikkatli kullanmanızı tavsiye ederim. Jiplerinizin hareketlerini haritadan sürekli takip ederek önlerinde bir Alman tankı belirdiğinde hemen yönlerini değiştirin.

Evet sonuç olarak kelimenin tam manasıyla mükemmel bir oyun. Sherman M4. En azından türünün ilk ve tek örneği. Bu ilk örneğin bu derece kaliteli olması, beni oldukça umutlandırdı. Önümüzdeki yıllarda tank simülasyonu konusunda daha iyi ve seçkin programların çıkacağını ümit etmek fazla bir iyimserlik olmasa gerek. Siz ne dersiniz??...

LORICIEL - 512K

GRAFİK	90
SES	70
OYNANABILIRLIK	80
GENEL	90

İŞTE OLAY!
5,25 TEAC-Extern Disk Drive
40 / 80 + Booter 450.000 TL.
2 MB RAM 699.000 TL.
512 KB RAM 200.000 TL.
* KDV Hariç
TST TEKNOLOJİ SANAYİ TİCARET
Sümer Mah. 28 Sokak No: 14
34770 Zeytinburnu-İSTANBUL Tel: (1) 558 12 54

FUTURE WARS

Fatih Topçu

Beep, beep, beep

Monitörün tiz stereo sesinin uyandırdığı genç kadın başından geçenleri yavaş yavaş hatırlamaya başladı. Bir an için monitöre bakınca dondu kaldı. Kursor ekrana bir şeyler yazıyordu. Mesajdan sonra 4 harf yazdı ki bu o anda aklını kaybetmesine neden olabilirdi. Mesaj şöyleydi:

Lo'Ann. We have had difficulty in defeating the system. Croughon's realized the Signal. Help me on the way. 1304. (Lo'Ann. karşı sistemi yok edemedik. Croughonlar varlığımızı hissetti. Yardım yollayın. 1304). 1304, Scot, Bruno ve Lyon'un gittiği zaman dilimiydi. Bu üstün insanlar bu mesajı bir hafta önce yollamışlardı. Lo'Ann ise radyo aktiviteden dolayı 24 gün uyumuştu. Arkadaşlarının mahvolduğunu düşündü.

Baley dosyasını bıraktı. Durum karışıktı. Ön taraftaki yerden gelen cümleler (gizli mesajlar; croughan'lar anlamasın diye ayrı dil kullanıyor ve mesajlara cümle diyorlardı) 2 aydır alarm veriyordu. Croughanların dünyaya saldırıları her gün artıyordu. "Aşağılık Crughon'lar" dedi Baley. Gerekli zamanı asla bulamayacağız. Yüzyıllardan beri süregelen savaşta insanoğlu övündüğü kolonilerin tek tek düştüğünü görmüştü. Şimdi de önceleri kazanacaklarından emin oldukları bu savaşın bir an önce bitmesini istiyorlardı. Baley, SDI zamanında yardım yollamazsa insanların kökünden yok olacağını düşünmekten kendini alamadı. 200 yıldan beri dünyayı çevreleyen kalkan, Crughon'ların yüzlerce saldırısından sonra yavaş yavaş incelmeye başlamıştı. Fazla dayanamayacağı belliydi. Eski anıları hatırladı. Bulanık da olsa konuları çok iyi hatırlıyordu. Uzay yolculuğu... Uzun yolculuklar... 1000 sene önceki dünyaya göç. Annesi Ellie'nin kucağındaki kızkardeşi Lo'Ann. İletişim zorlaşıyordu. Gezegenin kapsadığı ufak merkezler arasında bağlantı kurmak zordu. Ama SDI her şeye değerdi. Bu trajik savaşın son harekatıydı. Tarihçiler bunu Menace diye adlandırırlardı herhalde.

Bu arada SDI görevlileri boş durmuyorlardı. Kendileri geçmişe dönüp değiştiremeyecekleri için geçmişten bir adamı kontrol edeceklerdi. Federasyonun buna yetkisi vardı. Geçmişte büyük bir firmada cam silen John adlı zeki ve dayanıklı adam bu iş için en uygun olan kimseydi. Biz de oyunda John'u kontrol ediyoruz.

Future Wars Delphine Softvvare'in sinematik sistemini kullanan ilk programı. Kontrol ettiğiniz karakter ekranda istediğiniz yere gidebilir ama yolunun üzerinde bir engel varsa etrafından geçmelisiniz. Adamı hareket ettirmek için mouse'u adamın gitmesini istediğiniz yere götürüp sol tuşa basın. Oyunda kullandığınız menü ufak olmasına rağmen her işinizi görüyor. Bu menüyü ekrana çıkarmak için mouse'un sağ tuşuna bir komutu kullanmak için de, kursoru o komutun üzerine getirip ışıklanınca sol tuşa basın. Şimdi bu menü ve komutları açıklıyorum.

Examine: Bir obje hakkında bilgi sahibi olmak için kullanılır. Ekranda kursor, artı imlecine dönüşecek. Ekranın altında examine komutu ve yanında da kursorun o an üzerinde olduğu eşyanın adı yazacak. Araştırmak istediğiniz objenin ismini görünce mouse'un sol tuşuna basın.

NOT: Gerçek hayattaki gibi eğer kahramanımız baktığı veya araştırdığı objeden çok uzakta ise bazı detayları göremeyecek.

Take: Bir şey almak için ve examine ile aynı yolla kullanılır. (Kursor artı işaretine dönünce almak istediğiniz eşyanın üzerinde sol mouse tuşuna basın.)

Inventory: Yanınızda neler taşıdığınızı gösterir.

Use: Inventory'deki maddeleri kullanmak içindir. Mesela elinizdeki anahtarla kapı açmak için önce Use, sonra çıkan pencereden anahtar (key), seçin ve kapıya klikleyin. Bu birine para verirken de, bazı şeyleri yaparken de böyledir.

Operate: Use ile hemen hemen aynı ama bunun anlamı çalıştırmak/işletmek. Mesela bir kapıyı açmak veya düğmeye basmak için önce operate'i seçin, sonra da kapıya/düğmeye klikleyin.

Speak: Karşılaştığınız insanlarla konuşmak için kullanacağınız seçenek. Kullanış bakımından diğer seçeneklerle aynı Mouse'un iki tuşuna aynı anda

basarsanız, karşınıza değişik bir menü çıkar. Bunun adı user menu. Buradaki seçenekler de şunlar:

USER MENU

Pouse: Tekrar mouse'un tuşuna basana kadar oyunu durdurun.

Restrart: Oyunun herhangi bir yerinde bunu kullanırsanız en başa dönersiniz.

Backup Drive: Bundan oyunu kopyalayacağınız drive numarasını (DF0, DF1, DF2, DF3) ayarlayabilirsiniz. Ben size oyunun bir kopyasını yapmanızı ve onunla oynamanızı tavsiye ederim.

Load: Kaydettiğiniz bir oyunu yüklemeye yarar. Yüklemeye geçmeden hangi isimle kaydettiğiniz oyunu yükleyeceğinize karar verebilirsiniz. Burada yanınızda boş bir disketinizin olmasını tavsiye ederim. Gerekebilir.

Save: Oyunu kaydetmek için. Eğer bir diskette kaydedecek yer yoksa ya yeni bir disket koyun ya da başka bir ismin üzerine kaydedin. Oyun esnasında bulunduğunuz yeri ara sıra kaydetmenizi tavsiye ederim. Bir de unutmadan söyleyeyim kaydı sadece kahramanımız yaşıyorsa yapabilirsiniz. Aynı şekilde adamınızı kontrol edemiyorsanız kayıt yapamazsınız.

İlk Kez Adventure Oynayanlara İpuçları:

Ekranda gözüken her objeyi inceleyin.

Kahramanımızın tüm detayları açık bir şekilde görmesi için incelediğiniz objenin mümkün olduğunca yakınında durun.

Ekrana gelen mesajları dikkatlice okuyun.

Kullanabildiğiniz her şeyi kullanmaya çalışın.

Konuşabildiğiniz herkesle konuşun.

Tehlike algıladığınız anda oyunu save edin.

Oyun yüklenirken çalışan orijinal versiyonu kod soruyor. Bu kodların cevabını manuelden bakabilirsiniz ama herkeste manuel olmadığı için dergide basmak en iyi yol. Kodları yanlış işaretlerseniz oyun yüklemez. Eğer doğru işaretlediyseniz müzik çalacak. Şimdi adventureleri iyi oynayamayanlar için yarı çözümü veriyorum. Diğer yarısını da ipuçlarında açıklayacağım.

Oyuna başladığınızda sakarlığınızdan kovayı döküyorsunuz ve patronunuzun tatlı sözlerine maruz kalıyorsunuz. Bu arada patron iyice rahatlayınca pencereyi yarı açık unutuyor. Şimdi yapmanız gereken şeyler şöyle:

Önce kovayı alın (take empty bucket) ve lijanör'ün ucuna gelin. Makinayı inceleyin (examine scallholding) ve yeşil

düğmeye basıp (operate green button) yukarı çıkın. Patronun yarı açık unuttuğu camı açın (operate half-open window). Şimdiki ekranda kovayı doldurmalısınız (use empty bucket on sink). Tuvaletin kapısını "operate door to W.C" ile açıp kırmızı bayrağı alın (take little flag). Sonra "operate cupboard" ile dolabı açıp "take insecticide" ile 2000'lerin Raid'ini alın. Elinizdeki kovayı patronun kapısına (yukarıdaki kapı) yerleştirip (use full bucket on door) halının ucuna gelin. Burada adamınız ayağının altında bir şey hissettiğini söyleyecek. Halıyı en alt köşeye gidip kaldırınca (operate carpet) otomatik olarak bir anahtar alacaksınız. Şimdi yan kapıyı "operate door" ile açın. Tam bu sırada patronunuz odaya girecek ama biz önlemimizi almıştık. Unutmadan, çöpteki plastic bag'ı almayı unutmayın.

Yan odaya girince kapıyı kapatın ve anahtar ile alt sıralardaki bir dolabı açın (use key on cupboard). Daktiloyu inceleyip kodu bir yere yazın (40315). Çekmece'yi açıp (operate drawer) kâğıt tutamını alın (take steaf of paper). Duvardaki haritayı examine ile inceleyin bayrağı küçük deliğe takın (use little flag in little hole) ve gizli bir geçit keşfetmiş bulunuyorsunuz. İçeri girince hemen klavye (keypad)'i inceleyin ve her seferinde önce operate'i seçip sonra rakama basarak 40315 yazın ve içerideki odaya girin. Buradaki makinanın yeşil düğmesine basıp makinayı çalıştırıp kağıt tutamını giriş (opening)'e alın ve kırmızı tuşa basın. Girişten düşen dokümanları alıp hemen ışınlanma aletine girin (daire). Şimdi 1304 yılındasınız. Her adımda mouse'u altınızdaki yeşilliklere klikleyin ve sola ilerleyin. Insecticide'i sivrisineklere sıkın ve yine en sola gelin. Işığı (glint of light) inceleyin ve madalyonu alın. Şimdi bir göl kenarındasınız. Ağacın dibini araştırıp ipi bulun ve ağaç dalına bağlayarak ağaca çıkın. Birazdan birisi gelecek, elbiselerini alın, adamınız otomatikman giyinir. Şimdi sol ekrana geçin. Eğer buraya normal elbiselerinizle gelseydiniz rahipler sizi casus zannederek öldüreceklerdi, ama şimdi tehlike yok. Şatonun üstündeki yoldan ormana girin ve ağaç kökünü sallayarak yere düşen parayı alın. Şimdi tavernaya gidin ve "use money on innkeeper" yaparak yemek yiyin. Bu arada yan masadan bazı konuşmalar duyacaksınız, ama önemli değil, çünkü ben gerekli yerleri açıklıyorum. Tavernadan çıkınca elinde mızrak olan muhafıza madalyonu gösterin ve madalyonun sahibinin babasıyla konuşun. Tekrar dışarı çıktığınızda muhafız uyuduğu için mızrağını (lance) alın ve deminki ormana gelin. Mızrak ile paketi sallayıp rahip eldivenlerini alın ve tekrar göl kıyısına gelerek plastic bag'e su doldurun. Yalnız dibi delik olduğu için çabuk olmanız gerekli. Şimdi tavernanın önünden aşağı ekrana geçin ve köprünün ortasına kadar ilerleyin. Su dolu torbayı elektronik kurda atın ve yok edip manastırdan içeri girin. Burada sakın dikdörtgenin ortasına gelmeyin, diğer rahipler sizi içinizdeki şeytandan arındırmak için sağlı sollu döverler ve bir daha uyanmanıza gerek kalmaz. Onların yaptığı gibi ve mümkün olduğunca kenardan ilerleyin. İlk odaya girip çıkın (adamla konuşup) ve en sağdaki odaya gidin. Başrahip ona su gibi bir şey getirmenizi isteyecek. Tekrar en soldaki odaya gidin (rahiplerle aynı yoldan giderek) ve bardağı alıp orta kapıdan ambara inin. Araya araya dolu fıçıyı bulup şarap doldurun ve başrahibe götürün. Adamcağız daha alkol görmediğinden içer içmez bayılacak. Siz de onu inceleyip uzaktan kumanda aletini alın ve çalıştırın. Açılan dolaptan kard'ı alın ve dolabı tekrar kapatın. Yine ambara gidin ve kırk merdivenden çıkarak uzaktan kumanda (remote control)'yı çalıştırın. Açılan yerden girin ve yaz bombasını alın (bu gelecekte lazım olacak) ve kartı kullanarak kızı tüpten çıkartın. Kız sizi ve kendisini babasının şatosuna ışınlayacak ve gerçekleri öğreneceksiniz. Bundan sonra sizi gelecek bekliyor. Orası pek zor değil, kendiniz çözün ki heyecanı kalsın.

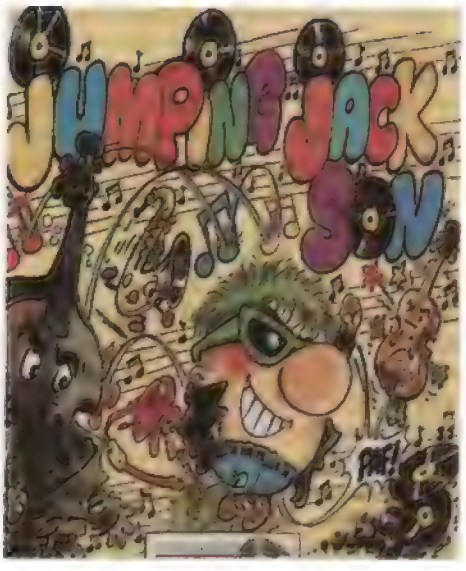
Oyun icon adventureların kralı ve "Top 3" listesinde en az 3 ay için ilk sıraya layık. İcon adventure sevmeyenlerin bile hoşlanacağını sandığım Future VVars'u muhakkak temin edin. Başarılar.

Tosun GÜLLE

Merhaba! Bu ay INFOGRAMES firmasından JUMPING JACKSON oyunu, özellikle müziksever Amigacıların çok ilgisini çekecek. Sizin de müziğe az ya da çok ilginiz varsa (bir de ROCK hayranıysanız), bu oyunu mutlaka oynayın. Jumping Jackson, çok basit ama çok da zevkli bir oyun. Oynarken güzel dakikalar geçireceğinize eminim.

Oyun yüklendiğinde, karşınıza oyunumuzun komik tipi JACKSON gelecek. Amacımız JACKSON'a plak toplatmak ve topladığı plakları pikap aracılığıyla çaldırmak. Her alanda farklı sayıda ve herbiri farklı renkte pikaplar var. Her pikapta ancak kendi rengindeki plağı çalabiliyorsunuz. Plakları oluşturmak için, yine her bölümde farklı sayıda olabilen karelerden aynı renk seriler yapmak gerekiyor. Ömeğin kırmızı pikapta çalabileceğiniz kırmızı plağı ortaya çıkarabilmek için, zemindeki renkli karelerden o bölümde gerektiği kadarını kırmızı yapmanız lazım. Kare renkleri, üzerinde her zıplayışınızda değişiyor. Zaten seri için yeterli kareyi tamamladığınızda, plak platform üzerinde nota işareti olan bir karede çıkıyor ve artık bu karelerin rengi değişmiyor. Bundan sonra yapacağınız iş, plağı alıp uygun pikaba koymak. Her renk plak aynı parçanın ayrı bir ritmini çalıyor. Tabii bu arada JACKSON da.ritme uygun dans ederek zıplıyor.

Oyunda plakları oluşturma ve alarak pikaba koyma sırasında birçok zorluklarla karşılaşıyoruz. Örneğin; bazen borazanlar, bazen ziller, hatta kemanlar ve davullar plak çalmamızı engellemeye çalışıyorlar. Düşünün tam plağı almış pikaba doğru giderken aniden bir davulun tokmağı ya da bir borozan tarafından öldürülebiliyor, aniden karşınıza çıkan bir zille çarpışabiliyorsunuz. Haklarınız bitmediyse oyuna devam edebiliyorsunuz ama o ana kadar yerleştirdiğiniz plakların sesleri artık duyulmuyor. Bazen kaçınılmaz oluyor ama, bunlara değmemeye çalışın. Her şeyden önce değdiğiniz her seferde bir hak kaybediyorsunuz.



Oyunun kademeleri tıpkı bir labirent gibi. Yani oyun, karelerden oluşan bir platform üzerinde oynanıyor. Platformun üzerinde:

*Satranç tahtasını andıran karecikler: Platformda giriş ve çıkış yeriniz olarak kullanılıyor. Topladığınız tüm plakları uygun pikaplara yerleştirip, bu karenin üzerine giderek bir sonraki aşamaya geçiyorsunuz. Bu genel amacı dışında bu kareciklerin çok yararlı bir işi daha var: Bunlar üzerinde iken enstrümanlar size bir zarar veremiyor.

*Renkli karecikler: Bir arada bulunan renkli kareler, plağı ortaya çıkartmak için yapacağınız renk serilerinin oluşturulacağı yerlerdir. Örneğin; bulunduğunuz kademede bir sarı, bir de kırmızı pikap varsa, bir arada bulunan renkli kare gruplarından birini sarı, diğerini de kırmızı yapacaksınız. Bunun için, önce bu kare gruplarından birinin üzerinde zıplayarak onların renklerini sarı olarak değiştirin. Kare grubu sarı olunca üzerinde nota işareti bulunan karede sarı bir plak çıkacak. Siz bu plağı alıp sarı

pikaba koyacaksınız. Diğer kare grubunu kırmızı yapmak için de aynı şeyleri tekrarlayıp, buradan çıkan kırmızı plağı kırmızı pikaba koyarak bölümü bitirebilirsiniz. Bu arada her bölümde renk geçişleri farklı.

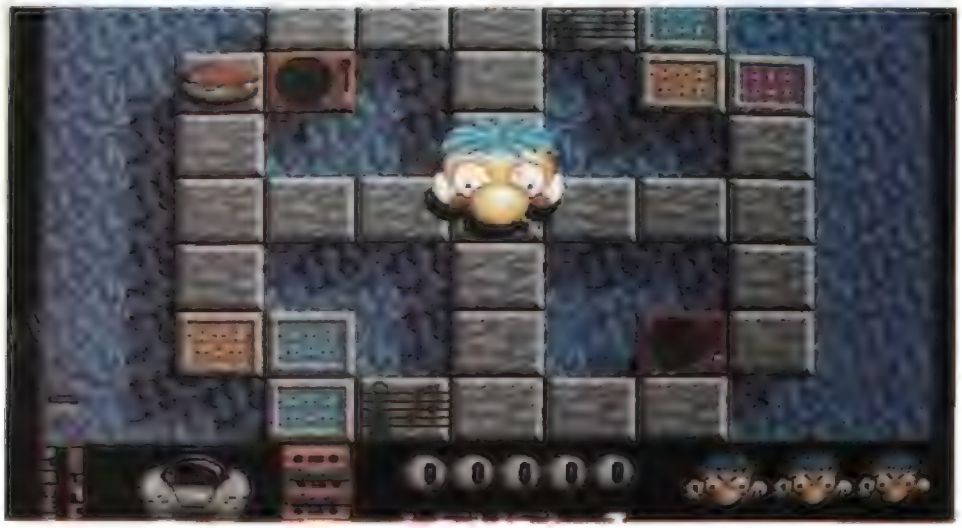
* Işınlama kareleri: Bu karelerden, aynı bölümde platformun farklı bölümlerine doğrudan geçiş sağlanıyor. Böylece platformun bir ucundan diğer ucuna bütün arayı yürümeden geçebileceğiniz gibi, platformun birbirine bağlantısı olmayan kısımlarına da atlayabilirsiniz. Işınlama karelerinin bazılarının üzerinde soru işareti var. Bunlar ışınlama esnasında sürprizler içeriyor. Bu kareler sizi her seferinde aynı yere ışınlamıyorlar. Bir keresinde platformun diğer ucuna ışınlanabileceğiniz gibi, bir sonraki seferde olduğunuz yerde kalabilirsiniz.

Oyun esnasında, platform üzerinde çeşitli yiyecekler çıkacak. Hamburger, kola, pizza gibi. Bunları alarak hem Jackson'ı memnun edibilir, hem de puan kazanabilirsiniz.

Platform üzerinde yiyecekler dışında bir sürü ekstra hediyeler ile de karşılaşacaksınız. Herhangi bir karede beliren siyah mont'u kaçırmamaya çalışın, zira bu mont size ekstra bir hak kazandıracaktır. Bunun dışında gözlüğü alarak bir süre ölümsüz de olabilirsiniz.

Jumping Jackson ekranının alt tarafında elinizde bulunan plak tutucusu, üzerinizdeki kasetler, puanınız ve kalan haklarınız var. Plak tutucusu, deniz gözlüğüne benzer ve platformda ekstra olarak da çıkabilir. Bu alet ortaya çıkartarak aldığınız plağı depolar. Birkaç plak tutucunuz varsa, aynı anda birkaç plağı birden taşıyabilirsiniz. Tutucular içindeki renkler elinizdeki plakları gösterir. Teyp kasetlerini, size saldırmak isteyen enstrümanları köşeye sıkıştırmak ya da yollarını kesmek için kullanabilirsiniz. Bunun için istediğiniz karede düğmeye basarak bulunduğunuz yere teyp kasetini bırakırsınız. Başlangıçta bu kasetlerden üç adet var. Unutmadan söyleyeyim, düğmeye basarak yerleştirdiğiniz kasetler bir süre sonra kayboluyor. Bunun için kaset kaybolmadan kasetin bulunduğu kareye gelerek düğmeye basın ve kaseti geri alın. Böylece kasetleri harcamamış olursunuz.

Oyunun mantığını iyice kavramanız için birkaç bölüm için açıklama yapmak istiyorum. Zaten bu mantığı kavradıktan sonra tüm bölümleri kolayca geçeceksiniz. Sadece her 4 bölümlük aşamadan sonra gelen CHALLANGE level'larında biraz zorlanabilirsiniz ama biraz zeka, biraz da mantık, geçmemeniz için bir sebep yok.



2. Bölüm:

Burada sarı ve pembe pikaplar var. Bu da, sarı ve pembe plakları bulmamız gerektiği anlamına gelir. Burada renk geçişi: MAVİ — SARI — PEMBE şeklindedir. Ve bu bölümde renkli kare grupları, üçer kareden meydana geliyor.

2. Bölüm:

Renk geçişi: SARI — YEŞİL — KIRMIZI şeklindedir. Renkli kare grupları, dörder kareden meydana geliyor.

3. Bölüm:

İki tane kırmızı, bir sarı ve bir mor pikap var. Renk geçişi: KIRMIZI — MOR — SARI şeklinde. Renkli kare grupları, dörder kareden meydana geliyor.

4. Bölüm:

Renkli kare grupları, altışar kareden meydana geliyor. Renk geçişi: SARI — KIRMIZI — YEŞİL şeklinde.

Bu bölümden sonra, CHALLENGE kısmı var. Her kareye yalnız bir kere girebiliyorsunuz. Amaç her kareye bir kez (ama mutlaka!) girip topları büyütmek ve bu arada topların arasına sıkışmamak. Biraz uğraşı ile olmayacak bir şey değil. Bu bölümü başarabilirseniz, bilgisayar size bir PASSWORD verecek. Bu şifreyi, oyunun bu aşamasına ilk bölümlerini oynamadan erişmek için kullanabilirsiniz.

5. Bölüm:

Renk geçişi: SARI — MAVİ — KIRMIZI şeklinde. Renkli kare grupları, dörder kareden meydana geliyor.

6. Bölüm:

İki sarı, iki mor ve bir kırmızı pikap var. Renkli kare grupları, dörtlü ve altılı karelerden oluşuyor.

Oyunun diğer kısımlarında platform şekilleri değişiyor ve zorluk derecesi artıyor. Renkli karelerin sayısı ve seri renkleri artıyor. Pikaba yerleştirdiğiniz her plak bir ritim çalıyor. Oyunda hem oynuyor, hem de müzik dinliyorsunuz. Ve JACKSON müziğin ritmine uyarak güzel hareketler yapıyor.

Shoot'em Up'lardan sıkıldıysanız, bu oyunu mutlaka oynayın. İnanıyorum ki hoşça vakit geçireceksiniz.

GRAFİK	75
SES	85
OYNANABİLİRLİK	90
GENEL	85

Cem GENCER

Hepiniz Amiga'da halen var olan kumar oyunlarını bilirsiniz. Bunlar, çoğunlukla poker, 21 ve buna benzer kart oyunlarıdır. Bu oyunlarda, ya para karşılığı ya da güzel bir kızı soymak için oynuyorsunuz. Fakat kumar kavramı içine girebilecek daha bir sürü oyun var ki, bunlar daha Amiga'ya uyarlanmadı.

"Bul karayı, al parayı" benzeri, birçok yerde görebileceğiniz bir kumar çeşidi daha var. Biliyorsunuz, bu oyun bazen iskambil kâğıtları ile, bazen de bardaklarla oynanır. Bardakla oynanan türünde, oyunu yöneten kişi ters çevrili üç bardaktan birinin altına bir eşya koyar ve hızla bu bardakların yerlerini değiştirir. Oyuncu ise, eşyanın hangi bardak altında olduğunu bulmaya çalışır. Eğer oyuncu kazanırsa, ortaya koyduğu paranın iki mislini alır; kaybederse de şansına küssün, parayı oyunu yöneten kişi alır. Tabii, bu oyun genelde birçok kumar türü gibi polisten gizli yapılır; çünkü oynanması yasaktır.

Amiga'ya uyarlanmış olan bu oyunda da, yukarıdaki kurallara göre oyun oynuyorsunuz. Tek fark, Amiga'da bu oyunu oynarken polis ve para kaybetme tehlikelerinin olmaması.

Oyun ekranı, gayet basit hazırlanmış. Ekranın solunda elinizdeki paranın ve ortaya koyduğunuz paranın miktarları gözüküyor. Ortaya konan para göstergesinin hemen altındaki (+) ve (—) işaretleriyle ortaya koyduğunuz para miktarını artırıp azaltabiliyorsunuz.

Ekranın alt kısmında da oyunla ilgili diğer kutular bulunuyor. Buradaki "RULES" kutusuna klik ederseniz, Almanca olarak oyunun kurallarını öğrenebilir, "PLAY" kutusuyla oyuna başlayabilirsiniz. Oyunu yöneten kişi, size ilk önce eşyanın hangi bardağın altına koyacağını gösterecek, ardından bunları hızla ve sizi şaşırtmaya çalışarak karıştıracaktır. Karıştırma işlemi bittiğinde, adam bardaklardan birini seçmenizi bekleyecektir.

"DOUBLE" kutusu ise, oyunda zaman zaman kullanılabilmektedir. Eğer, kutudaki yazı yanıp sönerse buraya klik edebilirsiniz. Eşyanın hangi bardak altında olduğuna eminseniz, bu kutu sayesinde ortaya koyduğunuz para miktarını iki katına çıkarabilirsiniz.

Oyunda fazla para kazandığınızda, polis gelecek ve oyunu yöneten kişiyi yakalamak isteyecektir. Burada, eğer oyuna devam etmek istiyorsanız, polise rüşvet vermeniz gerekecek. Aksi halde adam kaçacak ve polis de sizi suçlu olarak tutuklayacaktır.

Oyunda grafikler dijitize olduğundan, oynamak bir hayli zevkli. Hafta sonunda, bir arkadaşınızla ya da yalnız başınıza boş saatler geçirmek istiyorsanız, bu oyunu deneyebilirsiniz.

GRAFİK	% 71
SES	% 23
OYNANABİLİRLİK	% 75
GENEL	% 59

CLOUD KINGDOMS

Scoopex Firması'nın Pac-Mania türü oyunları sevenler için sunduğu bir oyun, deneyin, seveceksiniz...

Cem GENCER

Dergi baskıya girmeden birkaç gün önce bana açıklamam gereken yeni bir oyun geldiğini bildirdiklerinde, ilkönce bunu herhangi bir oyun gibi pek süper olmayan o tekdüze oyunlardan biri sanmıştım. Fakat oyunu oynamaya başladığımda, çok geçmeden yanıldığımı anladım ve oyunun başından saatlerce kalkamadım. Oyunu bitirdiğimde de artık akşam olmuştu.

Oyun Pac-Mania ve Clown-o-Mania karışımı bir oyun olduğundan, 7-70 yaşı arasındaki herkes bu oyunu kolaylıkla oynayabilir.

Siz oyunun bölümlerini bitirmeye uğraşırken, bazı düşman yaratıklar da sizi yok etmeye çalışıyorlar. Bunlardan sakınarak oyun platformunda zemin var olan her yere joystick yardımıyla kolaylıkla hareket edebilirsiniz. Herhangi bir yöne giderken kontrol ettiğiniz yaratığın gözleri de gittiğiniz yöne çevrili olacak. Yaratığın gözleri açık olduğu sürece düşmanlarınız size temas ederek yok etmeye çalışacaklar. Bu arada karşınıza çeşitli meyve ve ekstra özellikler çıkacaktır. Bunları almanız sizin faydanıza olacak.

Sizi yok etmeye çalışan düşmanlar, **siyah** renkli bilardo toplarına benziyor. Bunlara kesinlikle değmemeniz gerekiyor. Aksi takdirde, ne olduğunu bile anlamadan bir hakkınızı kaybediverirsiniz. Oyun sınırsız hak olduğundan bu pek önemli değilmiş gibi gözükse de, bir sonraki oyun baştan başlayacağı için, devamlı olarak azalan zamanınızı kaybedeceksiniz.

Oyun başlangıcında bölümü bitirmeniz için verilen zaman, devamlı azalacak. Bu sayı sıfıra ulaştığında, oyuna ilk kademeden tekrar başlamanız gerekecek. Kalan zamanınızı ekranın altındaki puan göstergecinin hemen üstünde görebilirsiniz.

Gerektiği zaman dinlenmek istiyorsanız (P) tuşuna basarak oyunu dondurabilirsiniz. Bu tuşa ikinci kez basıldığında, oyun kaldığınız noktadan tekrar devam eder.

Bazı bölümlerde bulabileceğiniz, bir sürü değişik ekstralar mevcut. Bunlardan bazılarını ve sağladığı kolaylıkları aşağıda bulabilirsiniz.

Yansıtıcı duvarlar - Bunlara çarptığınız anki gücünüzle, tam zıt yöne doğru gönderilirsiniz.

Üzerinde ok bulunan zemin taşları - Bunlar, sizi üzerindeki okun gösterdiği yöne doğru gönderir.

Saat - Bu objeyi aldığınızda zamanınız artar. Böylece bulunduğunuz bölümü daha kolay bitirebilirsiniz.

Boya kutusu - Bu istediğiniz yerde belli sayıda zemin yaratmanızı sağlar. Bu ekstra, yol bulunmayan bazı bölümlerde epey gerekli olacaktır.

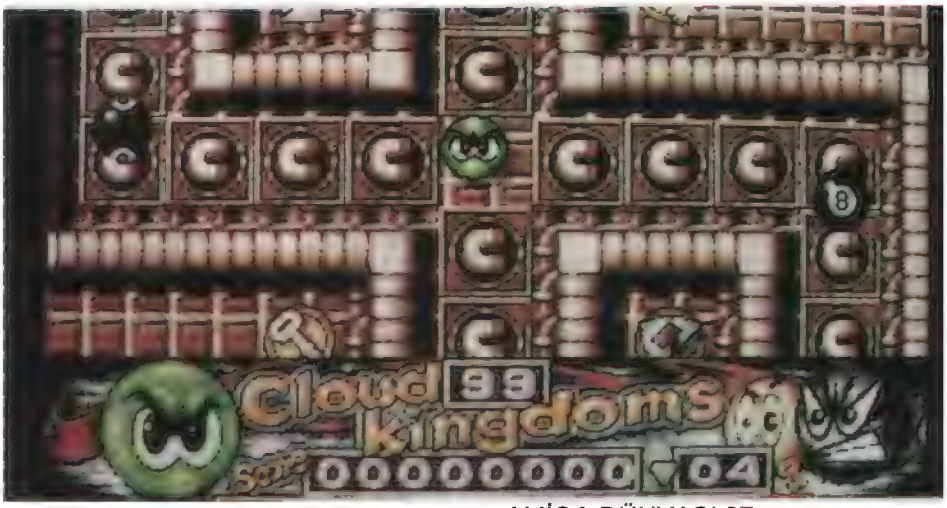
Üzerinde "T" harfi bulunan kutu - Siyah toplara karşı belli bir süre için dokunulmazlık kazanırsınız. Kutuyu aldığınızda yaratığınızın gözleri kapanır.

Kanatlı kutu - Yol olmadığı zamanlar boya kutusu yerine, bu kutuyu da kullanabilirsiniz. Bu, sizin belli bir süre için uçmanızı sağlayacak. Uçtuğunuz sürece üzerinden geçtiğiniz objeleri de alabilirsiniz.

Bunun dışında değişik meyveler ve objeler de var. Meyveler bölümü bitirmek için fayda sağlamadığından, bunları almanıza da pek gerek yok.

Fakat, yolunuza çıkacak olan anahtar ve elmasları kesinlikle toplamalısınız. Bunlar sayesinde değişik kapıları açabilir ve kademeleri bitirebilirsiniz.

GRAFİK	% 64
SES	% 63
OYNANABİLİRLİK	% 79
GENEL	% 67



Fatih Topçu

"Bizim adımız Bad Company. Grubumuza bu adı düşmanlar takmış. Her birimiz ölüm makinası olarak eğitildik. Doğumdan ölüme kadar öldüreceğiz. Başka bir şey yapmayı bilmiyoruz. Command, bizi böyle eğitti. Şimdi hazırız.

Company Command'in bize vereceği bir görev var. Nu-gezegenleri. Bize 4 tanesi lazım. Dünya ölüyor, alternatifi de sadece bu gezegenler. Böylece koloniler kurup taze hava teneffüs edebileceğiz.

Company Command'da bizi seyredecek tabii ki 4. yörüngedeki uydudan. Bazen de atmosfere girip silah sağlayacaklar. Pis iş hep bize kalır zaten, öldürmek hoşumuza gidiyor."

Oyunda adamınızı bir joystick ile yönetiyorsunuz. 2 kişi oynamak için 2, tek kişi oynamak için de 1 tuşuna basın.

Şimdi oynayacağınız adamı seçmeniz gerek. Her karakterin kendine özgü kabiliyetleri var. Seçebileceğiniz 8 karakter var, bunlar:

Lance "FLASH" Gordon: Bir ex-komanda. Çeviklik boşluğunu kuvvet ve morali kapatıyor. Tüm silahları kullanabiliyor.

Leray "SHADES" Henriksen: Büyük, siyah ve kötü. Dayanıklılığı, silah bilgisi iyi, müthiş savaş tecrübesi var.

Stefan "IRONSIDE" Hunter: Deneyimli bir silah uzmanı. Yeterli çevikliği ve morali var. 20 senedir Bad Company'de.

Met Steinberg: Çok şanslı bir asker. Çevikliği az ama epey kuvvetli.

Athena De Santez: Güzelliği, savaş kabiliyetine iftira atıyor. Moral ve gücü az ama çevikliği fazla.

Chronos VVarchield: Silah uzmanı. Pek çevik değil ama kuvvetli ve morali yeterli.

Sandı Kalishnov: Çok hızlı birisi. Epey kuvvetli ve yeterli hızı var ama, bazı silahları taşıyamıyor.

Bruse "Maniac" North: Tüm silahları kullanabilir. Pek çevik değil, ama yine de iyi.

Oyuncularınızı seçince, hangi dünyadan başlamak istediğinizi seçiyorsunuz. Bu dünyayı da joystick yardımıyla seçince ateşe basın. Ekstra tuşlar şöyle:

F1: Oyundan çıkma
F8: Pouse

F9/Joystick ateş button: Unpouse
Oyuncunun statüsü ekranın solunda gösteriliyor. Eğer iki oyuncu oynuyorsa, 2. oyuncunun statüsü ekranın sağında gösterilecek. 1. oyuncu için, sol üst köşe. 2. oyuncu için de sağ üst köşeye bakarak kontrolünüzdeki oyuncuları ve

kalan haklarını görebilirsiniz. Bunun sağında kırmızı/sarı/mavi bar, enerjinizi gösteriyor. Enerjinizin yükselmesi oyuncunuzun moraline bağlı. Ekranın sol altında 2 vid-display var. Bu vid-display'lerin üstünde oyuncunun o andaki silahı, altında da yedek silahı görebilirsiniz. 1. oyuncu silah değiştirmek için ana klavyede, 2. oyuncu da nümerik klavyede bir tuşa basmalıdır. 2. oyuncunun vid-display'i ekranın sağ altında.

Oyunda ilerledikçe Company Command size bazı silahlar atacak. Bunlar üzeri parlayan kırmızı jeton şeklinde. Eğer ölürseniz bu booster'i kaybedersiniz. Booster'i aldığınızda normalde mavi olan silahınız kırmızıya dönecek.

Oyunda ilerledikçe Company Command size hava hücum silahları atacak. Bunların ufukta düştüğü görülecek, sonra da 4 plasti küre size doğru gelecek. Her kürede bir silah var. Bu silahlar soldan sağa doğru şöyle:

Newstar SK Türbine: Seken plasti mayınlar atar ve geniş çapta zarar verir. Booster takılınca çoğu yer hedefini mahveder.

Marsblost Widerim Pro: Çok büyük ve geniş bir silah. Sadece kuvvetli adamlar taşıyabilir. Tek olarak ateş eder ama çok büyük bir plasma atar. Booster takılınca yer hedeflerine ve orta mesafeye tahribat yapar.

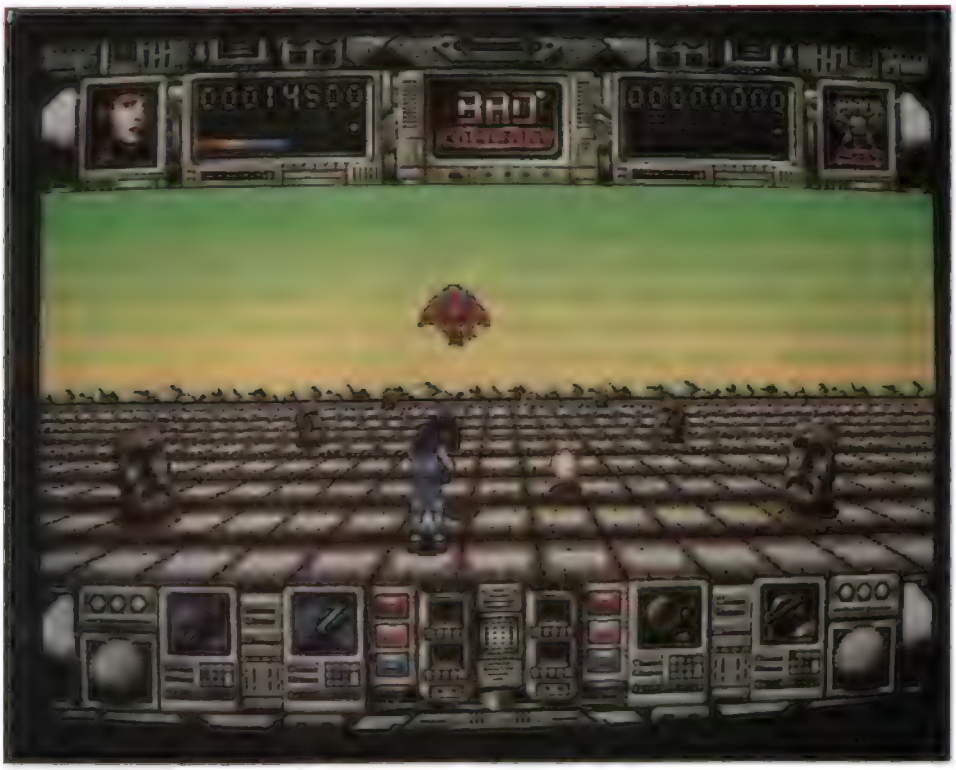
Fornham P111 'Megadeth": Standart silahtır. Adamlarınızın hepsi taşıyabilir. Maksimum atışı vardır.

Zarmon T90 Kilomatic: Bu da standart silahtır. Booster takılınca aynı anda airborne dispaser küreleri atar.

Bu silahlan almak için kürelere ateş edin. Küre yanacak ve silah yere düşecek. Önünde durursanız silah vid-display ekranında gözükür. Almak için üstünden geçmeniz lazım.

Company Command bazen de rejeneratörler verecek. Bunlar kendilerini kamufle ettiklerinden düşmanın alması imkânsız. Eğer düşmanlar göremiyorsa ben nasıl göreceğim demeyin. Onlar sizi hissedince elektrik akımı sarkıtacaklar. Bu akıma girerseniz enerjiniz çoğalır. Eğer uzun süre burada kalırsanız enerjiniz azalır.

Evet bu oyun da buraya kadar. Eğer hoş zaman geçirmek istiyorsanız bu çok yönlü platform + shoot'em up karışımı oyunu mutlaka temin edin. Bol şanslar.



GRAFİK	88
SES	90
OYNANABILIRLIK	92
GENEL	90

BUNDESLIGA MANAGER

KORTAN KÜKRER

Bundesliga Manager şimdiye kadar gördüğüm en güzel football manager oyunu. Oyun gerçekten çok detaylı. Oyunun en güzel yanı ise birden fazla kişiyle oynanabilmesi. Bu özelliği daha önce hiçbir football manager oyununda görmedim. Eğer manager oyunlarını seviyorsanız bundan daha iyi bir football manager oyunu bulamazsınız. Oyunun tek dezavantajı ise Almanca olması. Bu yüzden size oyunun menülerini açıklayacağım. Mouse'un sağ tuşuna basınca 5 ana menü göreceksiniz.

1. **Spieler:**

Automatische Aufstellung: Futbolcuları sahaya bilgisayarın otomatik olarak dizmesi.

Spieler Eisetzen: Futbolcuları kendiniz sahaya dizebilirsiniz. Aslında bu seçeneği ben size pek tavsiye etmem çünkü futbolcular sık sık kart görebiliyor veya sakatlanabiliyorlar. Automatische Aufstellung seçeneğini seçince oynamayan futbolcunun yerine otomatı kman takımdaki başka bir futbolcu oynayamayan futbolcunun yerine otomatikman başka bir futbolcu geçiyor ve böylesi çok daha rahat oluyor.

Transfer Markt: Oyuncu almak, kiralamak veya satmak istediğinizde istediğinizde bu seçeneği kullanabilirsiniz. Burada Leigh Modus yazan yeri An durumundan Aus durumuna getirirseniz transfer listesindeki futbolcuları satılık fiyatlarından çok daha ucuza sadece 1 sezon için kiralıyabilirsiniz. Böyle yaptığınız zaman çok daha fazla futbolcu alabilirsiniz.

Trainigslger: Paranıza göre takımınıza antrenman yaptırabilirsiniz. Takımınıza sık sık antrenman yaptırmaya bakın çünkü eğer takımınıza antrenman yaptırmazsanız takımın kabiliyet gücü her hafta belli bir miktar düşecektir.

Spieler Gehalter: Futbolcularınızın tek tek kabiliyet güçlerini, fiyatlarını ve ayrıca takımınızın toplam değerini görebilirsiniz.

2. **Aktuelles:**

Burada 1. lig. 2. lig ve amatör liglerin puan tablosunu ve tüm liglerdeki haftanın maçlarını görebilirsiniz.

Tembilanzen: Burada son maçtaki seyirci sayısını, hasılatı, tüm sezon içindeki seyiri rekorunu ve hasılat rekorunu görebilirsiniz.

3. Finanzen:

Eintrittspreise: Bilet fiyatlarını buradan ayarlayabilirsiniz. Benim tavsiyem bilet fiyatlarını amatör ligde 10 DM, 2. ligde 15 DM, 1. ligde ise 20 DM yapmanızdır.

Kredite Von **Bank:** Bankadan borç alma. Bankadan en fazla 2.000.000 DM borç alabiliyorsunuz.

Kredite Untereinander: Eğer oyunu iki kişi oynuyorsanız diğer takımdan borç alma.

Stadion Ausaben: Burada ise stadyumun kapasitesini yükseltebilirsiniz. Ancak bu size çok pahalıya patlayacaktır zaten amatör ligde 15.000 kişilik stadyum yetecektir.

4. **Verein:**

Burada tüm liglerdeki takımların kabiliyet güçlerini görebilirsiniz.

Erfolgbilanzen: Takımın tüm senelerdeki kupalarda ve liglerde aldığı dereceler.

5. Projekt:

Spielstand Laden: Daha önce save edilmiş oyunu yükleme.

Spielstand Speichern: Oyunu save etme.

Spilstand Löschen: Eski save edilmiş bir oyunu disketten silme.

Her şeyi ayarladıktan sonra maçların oynanabilmesi için ekranın ortasındaki Meister Shaft yazan yuvarlak yere mouse'la gidip basmanız yetecektir. Maça başlamadan önce ekranın sol tarafında Einsatz yazan yerden futbolcularınızın maç içindeki sertlik durumlarını ayarlayabilirsiniz. Son olarak size ufak bir ipucu vereceğim. Oyunun en zor yanı oyunun başlangıcında verilen paranın çok az olması. Bunun için oyunun başında 2 takım seçmeli daha sonra seçtiniz 2. takıma 1. takımdan borç aldırırsanız faiz olarak 1. takım 0 - 9.999.999 DM arasında bir para alabilir ve böylece para sorunu ortadan kalkar.

ASTRO MARINE CORPS

Mehmet Ali **ŞAHİN**

Selam arkadaşlar! Bu ay size seveceğinizi umduğum güzel bir arcade oyununu açıklayacağım. Oyunumuzun adı, ASTRO MARINE CORPS. Oyunu yapan firma ise DINAMIC. Bu adı, eski Commodore'cular hatırlarlar. Commodore 64'de severek oynadığımız ARMY MOVES, GAME ÖVER ve FREDDY HARDEST serisini bu firma yapmıştı. Amiga'ya yeni geçen DINAMIC, artık güzel oyunlarını Amiga'da da yapacaklarını müjdelediler. Geçen ay oyun piyasasına sürdükleri AFTER THE WAR büyük ilgi ile karşılaşınca, bu ay ASTRO MARINE CORPS serisini çıkardılar.

Oyunumuz, genel açıdan SHADOVV OF THE BEAST'e benziyor: daraltılmış bir ekranda parallax scrollar ve ekran büyüklüğünde grafikler. Grafiklerin çoğu, BEAST'e oldukça benziyor. Oyunun müzikleri de bir hayli güzel.

Oyunun kahramanı, kötü yaratıklar tarafından istila edilmiş DENVAR gezegenini kurtarmalı. Oyunun başlangıcında, sadece bir lazer silahına sahibiz. ALT tuşuna basarak el bombası da atabiliyoruz. El bombalarını dikkatli kullanmalısınız, çünkü el bombalarımızın sayısı sınırlı. Kullandıktan sonra ne kadar el bombasına sahip olduğumuzu gösteren bir göstergeç yok.

Oyun esnasında yukarıdan bazı kutular düşüyor. Bu kutuları vurup üzerinden geçerseniz extra eşyalara sahip olursunuz. Extra eşyalar arasında; koruyucu kalkan, enerji, hak ve lazer silahımızı geliştiren parçalar var. Üçlü ve büyük ateş gibi. Birinci karede bize saldıran iki çeşit yaratık var: birincisi bize koşarak gelen yaratıklar, ötekiler ise uçan yaratıklar. Zemindeki insan yiyen bitkilere dikkat edin.

İkinci kademede, dev tırtıllar büyük bir hızla üzerimize saldırıyor. İkinci kademenin sonunda bir çukurla karşılaşıyoruz. Çukurun üzerinden atlamaya çalışırsanız, bir canavar çıkıp sizi afiyetle yutuyor. Sonra da kemiklerinizi dışarıya tükürüyor. Bu canavarı yok etmek için, çukura el bombası atarak çukurun içine düşmesini sağlayın. Yoksa attığınız bombalar canavara zarar vermiyor.

Daha sonraki kademelerde, dev robotlara karşı savaşacağız. Robotları ilk önce kafasından, sonra da ayaklarından vuracaksınız. Canavara dönüşen insanlara dikkat edin.

Son kademede, dev bir uzay gemisinin altında savaşıyoruz. Son yaratığı görmenizi tavsiye ederim. Oyunun kademe kodları ise aşağıdakiler. Bu kodları kullanarak belirli kademelerden başlayabilirsiniz.

Kodlar: NOSTROMO
DISCOVERY
ENTERPRISE
DAGOBAH

Oyun sonunda ikinci data disketini isteyen bir mesaj çıkıyor. Ama maalesef, ASTRO MARINE CORPS bilgisayar oyunu satan dükkânlarda tek disket olarak satılıyor. Dileğimiz data disketinin de en kısa sürede gelmesi. Ancak tek disketlik kısmı da oldukça hareketli.

ASTRO MARINE CORPS, genel açıdan güzel bir oyun. Arcade oyun sevenler için ideal. Kaçırmamanızı tavsiye ederim.

LEGO TETRIS

Tetris hastaları için sevindirici bir haberimiz var. Tetris sürüsüne bir yenisi daha eklendi: Lego Tetris. Bunun en büyük özelliği ise aynı anda iki kişi tarafından oynanabilmesi. Bu oyuna şimdiye kadar görülmemiş bambaşka bir hava katıyor. Şimdiye kadar iki tetris kurdu aynı anda kapışmaya hiç fırsat bulamamıştı. Artık bu mümkün. Ayrıca oyunun her kademesinde karşınıza birbirinden farklı değişik yığıntılar çıkıyor. Oyunun tek can sıkıcı tarafı ise müziğinin olmaması. Bunun sebebi ise programı crack eden kişinin müziğiyle fazla uğraşmamış olması. İşin daha ilginç bir başka yönüyse, programın toplam 10K uzunluğunda bile olmaması. Şimdi 'hem sessiz, hem kısa neye yarar' diye düşünenleriniz olabilir. Onlara söyleyeceğim tek şey, denemeden karar vermeyin. Eh ne yapalım, gülü seven dikenine katlanır...

Program değerlendirmesi:

GRAFİK	66
SES	-
ZORLUK	90
GENEL	70

LABİRENT

Bu ayki BASIC programımız bir fare labirenti oluşturan basit bir oyun. Programı yazıp kaydettikten sonra çalıştırın. Oyunun başında size labirentin yatay ve düşey boyutları soruluyor. Bunları yanıtladıktan sonra oyunu oynamaya başlayabilirsiniz. Amacınız en kısa yoldan labirentin çıkışını bulmak. Eğer kaybolursanız 'BAKIŞ' seçeneğiyle labirentin tamamını üstten görebilirsiniz. Başarılar.

AMIGA DÜNYASI DERGİSİ *6-1990*

```
SCREEN 1,840,200.3,2
WINDOW 2,,,0,1
WINDOW 3,"LABİRENT!",(0,0)-(410,186),0, 1
PALETTE 4..2,.2,.2
COLOR 1,4
CLS
WINDOW OUTPUT 2
Yc1 = 10
yc2 - 15
x = 515: y = 94    'Sol yon okunun baslangici
  COLOR 3
  LINE (x,y)-STEP(-30,0)      'sol yon okunun çizimi
  LINE -STEP(0,-3)
  LINE -STEP(-10,5)
  LINE -STEP(lO,5)
  LINE -STEP(0,-3)
  LINE -STEP(30,0)
  LINE -STEP(0,-4)
  PAINT STEP(-2,2),3
  LINE (x+15,y)-STEP(30,0)
  LINE -STEP(0,-3)
  LINE -STEP(10,5)
  LINE -STEP(-10,5)
  LINE -STEP(0,-3)
  LINE -STEP(-30,Û)
  LINE -STEP(0,-4)
  PAINT STEP(2,2),3
  LOCATE yc1

  PRINT PTAB(x-8)"HAREKET";
  LOCATE yc2
  PRINT PTAB(x-8)"BAKIS" ;
  WINDOW OUTPUT 3
```

```
100   zz =  FRE (0)
200   GOTO 6400
800   n = 2 : a = h : b = v : f f = 2 '  ( f - 1 )
900   CLS
1000  z = m(a,b) * ff
1200  IF  FN m(2 / 16) - 0 THEN 1600
1300  rl =  - 1: GOSUB 5400
1400  GOTO 2000
1600  w = m(a + s,b - r) * ff
1700  IF  FN m(w / 128) = 0 THEN 2000
1800  rl =  - 1: GOSUB 4600
2000  IF  FN m(z / 64) = 0 THEN 2400
2100  rl = 1: GOSUB 5400
2200  GOTO 2800
2400  w - m(a - s,b + r> * ff
2500  IF  FN m(w / 128) = O THEN 2600
2600  rl = 1: GOSUB 4600
2300  IF  FN m(z / 128) = 1 THEN 3400
3000  n = n + 1: IF n > 8 THEN 3500
3100  a = a + r:b = b + s: IF b < 2 THEN 3500
3200  GOTO 1000
3400  GOSUB 3800
3500  RETURN
3800  PSET (vx + dx(n),yu(n))
3900  LINE -(vx + dx(n),yd(n))
4000  LINE -(vx - dx(n),yd(n))
4100  LINE -(vx - dx(n),yu(n))
4200  LINE -(vx + dx(n),yu(n))
4300  RETURN
4600  PSET (vx + rl * dx(n - l),yu(n))
4700  LINE -(vx + rl * dx<n),yu(n))
4800  LINE -(vx 4 rl * dx(n),yd(n))
4900  LINE -(vx + rl * dx(n - l),yd(n))
5000  RETURN
5400  PSET (vx + rl * dx(n - l),yu(n - i))
5500  LINE -(.vx + rl * dx(n),yu(n).)
5600  LINE - ( vx + r 1 * dx(n ).. yd( n ))
5700  LINE -(vx + rl * dx(n - l),yd(n - 1)>
5800  IF n > 2 THEN  LINE  (vx + rl * dx(n - l),yu(n - 1))
5900  RETURN
6000  REM   hata sesi
            BEEP
6300  RETURN
6400  RANDOMIZE T1MER
0500  DEF  FN m(x) =  INT (x) -  INT ( INT (x) / 2) * 2
6600  fx = 36: INPUT "LÜTFEN LABİRENT BOYUTUNU GİRİN (h,v) ";h,v: PRINT
6700  h =  INT (h):v -  INT (v)
6800  IF h - 2 AND h < 31 AND v > 2 AND v < 31 THEN 7000
6900  PRINT "2<h<31 --  2<v<3l": GOSUB 6000: GOTO 6600
7000  n = h * v - l:h - h + l:v = v + l:d - l:nm = 0
       IF switch THEN ERASE m,w
7100  DIM m(32,32),w(400) : switch = 1
7200  FOR j - 1 TO v i- l:m(l,j) = 4:m(h + 1,0) = 1: NEXT j
7300  mx - 403:my = 183:vx = INT (mx / 2):vy = INT (my / 2):x - vx
7500  FOR j - 1 TO 8:dx(.i) = x:yu(j) -  INT (vy - x * vy / vx)
7600  yd(j) =  INT (vy + x * (my - vy) / vx):x =  INT (x * 7 / 10): NEXT j
7700  FOR i = 2 TO h:m(i,v + 1) = 8:m(i,l) = 2
7800  FOR j - 2 TO v:m(i,j) = 15: NEXT j,İ
8500  r =  INT (h / 2 + l):s =  INT (v / 2 + l):m(r,s) = 15
8600  PRINT "labirenti oluşturuyorum.": GOSUB 6000
8900  FOR iw = 1 TO n
9000  i - 0
9100  IF m(r - l,s) < 15 THEN 9300
9200   i = i + l:c(i) = 1
9300   IF m(r,s - 1) < 15 THEN 9500
```

```
9400   i = i + l:c(i) = 2
9500   IF m(r + l/s) < 15 THEN 9700
9600   i = i + l:c(i) = 3
9700   IF m(r,s + 1) < 15 THEN 9900
9800   i = i + l:c(i) = 4
9900   IF i = 0 THEN 12300
10000  IF i <  > 1 THEN i =  INT ( RND (1) * i) + 1
10100  ON c(i) GOTO 10300,10800,11300,11800
10300  m(r,s) = m(r,s) -  FN m(m(r,s))
10400  r = r - 1
10500  m(r,s) = m(r,s) -  FN m(m(r,s) / 4) * 4
10600  GOTO 13400
10800  m(r,s) = m(r,s) -  FN m(m(r,s) / 8) * 8
10900  s = s - 1
11000  m(r,s) = m(r,s) -  FN m(m(r,s) / 2) * 2
11100  GOTO 13400
11300  m(r,s) = m(r,s) -  FN m(m(r,s) / 4) * 4
11400  r = r + 1
11500  m(r,s) = m(r,s) -  FN m(m(r,s))
11600  GOTO 13400
11800  m(r,s) = m(r,s) -  FN m(m(r,s) / 2) * 2
11900  s = s + 1
12000  m(r,s) = m(r,s) -  FN m(m(r,s) / 8) * 8
12100  GOTO 13400
12300  IF d -  - 1 THEN 12700
12400  IF r <  > h THEN 13100
12500  IF s <  > v THEN 13000
12600  r = 2:s = 2: GOTO 13200
12700  IF r <  > 2 THEN 13100
12800  IF s <  > v THEN 13000
12900  r = h:s = 2: GOTO 13200
13000  s = s + l:d =  -d: GOTO 13200
13100  r = 6 + d
13200  IF m(r,s) - 15 THEN 12300
13300  GOTO 9000
13400  NEXT iw
13500  mh = h:mv - v
13700  i =  INT ( RND (1) * (mh - 1)) + 2
13800  m(i,l) = O
13900  m(i,2) = m(i,2) -  FN tn(m(i,2) / 8) * S
14000  h -  INT ( RND ( 1) * (mh - 1)) + 2
14100  hl = h:vl = v
1420ü  G03UB 6000
14300  FRINT "labirent tamamlandi.": GOSUB 6000
14400  GOTO 17000
14700  hz =  INT (mx / mh):vz -  INT (my / mv)
14800  CLS
14900  PSET (1 + hz, 1 + vz)
15000  LINE -(1 + hz,mv * vz + 1)
15100  FOR j = 1 TO mv: FOR i - 2 TO mh
15200  it - m(i,.i):x - i * hz + l:y = j * vz + 1
15300  IF  FN m{n / 2.) = 0 THEN 15700
15500  PSET (x,y)
15600  LINE -<x - hz,y)
15700  IF  FN m(n / 4) - 0 THEN 16100
15900  PSET (x,y)
16000  LINE -<x,y - vz)
16100  NEXT i,j
16300  x - h * hz - i:y = v * vz - 1
       COLOR 3
16400  PSET (x + l,y + 1)
16500  LINE -(x - hz + 2,y - vz + 2)
16600  PSET (x - hz + 2,y + 1)
1S700  LINE -(x + l,y - vz + 2)
```

```
 16800  RETURN
 17000  FOR x = 1 TO mh: FOR y = 1 TO mv
 17100 m(x,y) = m(x,y) + m(x,y) * 16
 17200  NEXT y,x
 17500 f =  INT ( RND (1) * 4) + 1
 17600  ON f GOTO 17700,17800,17900,18000
 17700 r = 0:s =  - 1: GOTO 18100
 17800 r = l:s = 0: GOTO 18100
 17900 r = 0:s = 1: GOTO 18100
 18000 r =  - l:s = 0
 18100  GOSUB 800
 18200  '
 18300  IF MOUSE(0) = 0 THEN GOTO 18300
          mox = MOUSE(5)
          moy = MOUSE(6)
          IF mox > 474 AND mox < 516 AND moy > 82 AND moy < 90 THEN 19100
          IF mox > 529 AND mox < 571 AND moy > 82 AND moy < 90 THEN 19400
IF mox > 507 AND mox < 540 AND moy > 70 AND moy < 80 THEN 20100
IF mox > 507 AND mox < 540 AND moy > 110 AND moy < 120 THEN 21300
GOTO 18300
18900  GOSUB 6000: GOTO 18300
19100 f = f - 1: IF f < 1 THEN f - 4
19200  GOTO 19500
19400 f - f + 1: IF f > 4 THEN f = 1
19500  ON f GOTO 19600,19700,19800,19900
19600 r = 0:s = - 1: GOTO 21000
19700 r = l:s = 0: GOTO 21000
19800 r = 0:s = 1: GOTO 21000
19900 r = - l:s = 0: GOTO 21000
20100 a = m(h,v)
20200 t = z * 2 ^ ( f - l ) : t =  FN m(t / 128)
20300  IF t = 0 THEN 20600
205ÜÜ  GOSUB 6000: GOTO 18300
20600 nm = nm + 1                \
      WINDOW OUTPUT 2
      LOCATE 23
      PRINT PTAB(510)"HAREKET"nm
      WINDOW OUTPUT 3
20700  IF nm < 400 THEN w(nm) = f
20800 h - h + r:v - v + s
20900  IF v = 2 THEN 21500
21000  GOSUB 300
23100  GOTO 18300
21300  GOSUB 14700
21400  GOTO 18300
21500  WINDOW OUTPUT 3:CL3 : FRINT "tebrikler, "nm" adimda isi basardiniz."
       FOR zzz = 0 TO 6000:NEXT zzz
21600  GOSUB 6000: GOSUB 6000: GOSUB 6000
21700 v = vl:h = hl: GOSUB 14700
21900 x - INT (h * hz - hz / 2) + 1:y =  INT (v * vz - vz / 2)+1
      COLOR 3
22000  PSET (x,y)
22100  FOR n - 1 TO nm
22200  IF n > 400 THEN 22900
22300  f = w(n)
22400 IF f = 1 THEN v - v - 1
22500 IF f = 2 THEN h = h + 1
2260Ü IF f = 3 THEN-v = v + 1
22700  IF f = 4 THEN h = h - 1
22800  LINE -(INT (h * hz - hz / 2) + 1, INT (v * vz - vz / 2) + 1)
22900  NEXT n
COLOR 1,4
23000  IF MOUSE(0) = 0 THEN 23000
GOTO 6400
```

BİR HİKAYEM VAR
YARIN BU ÇİZGİ ROMANI DERGİYE TESLİM ETMEM GE-
REK. SAATTE SABAHIN ÜÇÜ. VE BEN DAHA ÇİZECEĞİM KONUYU
BİLMİYORUM. İŞİN KOMİK TARAFI SAAT DOKUZDA EHLİYET KURSUNDA OLMAM
GEREKİYOR. EHLİYET DEDİMDE AKLIMA GELDİ.
BİR HİKAYEM VAR ÇOCUKLAR SIKI DURUN
BİR GÜN OYUN MERAKLISI BİR GENÇ BİLGİSAYARCISINDAN
YARIŞLI BİR
KUNDURAKASETİ AL.!
SANATORİUM
HELLO PARADOX!
CARTOONS I-II
U-COMIX-H.M
COMIX
FANGARIA
STAR WARS
ROBOTECH 2-3
RRP HISTORY
ÇÖP
OYUN ALMIŞ SEVİNÇ VE NEŞEYLE EVİNE OYNAMAYA GİTMİŞ.
FLOOSH!
EVE GELDİĞİNDE İLK İŞİ DİSKETİ BİLGİSAYARA TAKMAK OLMUŞTU.
OYUN ZAMANI GELDİ.
YO OLAMAZ. OYUNUM ÇALIŞMIYOR.
HADİ LÜTFEN ÜZME BENİ BİLGİSAYAR LÜTFEN ÇALIŞ.
LÜTFEN ÇALIŞ
HİÇ ZAMAN KAYBETMEDEN BİLGİSAYAR BAŞINA OTURDU. OYUNU OYNAMAYA ÖYLE DALMIŞTI Kİ.
DRIVE
BİLGİSAYARIN İÇİNDEN BÖYLE GÖZÜKÜYORUZ. ŞU ANDA OYUNUN DEMOSUNU ZEVKLE SEYREDİYOR
SÜRECLİK